平成7年6月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第11号通巻145号
昭和62年5月6日3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

# GAMEST

JUNE 30. 1995 No.145



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1995
6.30
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen

終わりなき快進撃！
立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

餓狼伝説3
バーチャファイター2
ツインビーヤッホー！
サイバーボッツ

風雲黙示録／ダブルドラゴン／美少女戦士セーラームーン
エレベーターアクション リターンズ／P47 Aces
マッハブレイカーズ／ゴールデンアックス・ザ・デュエル
バーチャストライカー／セガラリー・チャンピオンシップ
エアーコンバット22／ギャラクシーファイト／水滸演武
エースドライバー

超興奮早取り！
夢にまで見た最新ゲーム参上！

ストリートファイターZERO
ヴァンパイア ハンター
ワールドヒーローズパーフェクト
STRIKERS 1945／首領蜂

ニューゲームジャンクル
クールライダーズ／サイバーサイクルズ
バイパーフェイズワン／登龍門

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 最終回

特別付録 ビデオゲームミュージックCD&ビデオオールカタログ
PERFECT V


森口博子の
クイズで
ヒュー!ヒュー!
TM
わたくし森口がハートを全開してお送りするクイズゲームの紹介だよ。
まずポイントは、クイズ能力が試される「ヒュー!ヒュー!森口のクイズ大王」、
明日の運勢をクイズと占いで判定する「博子のお部屋でヒュー!ヒュー!」の
2つの番組から好きなコースが選べるってことネ。
エッ、どっちがおもしろいかって?それは、ひ・み・つ。
プレイしてからのお楽しみよ。
2P同時プレイ可能。
コンティニュー／途中参加OK。
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

# ヒュー!ヒュー!とおへそでお茶が沸かせるおもしろクイズゲームだよ




**ウッ、**
まるでテレビを見てる
ようなリアルな動きと
おしゃべりだよ。



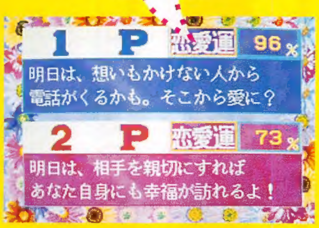
**ワッ、**
運勢を見てもらったり、
ひっかけ問題にだまされたり、
驚きの連続よ。



**アッ、**
色々なクイズのほか、
私、森口についての
カルトクイズもあるのよ。




**オッ、**
5種類のボーナスゲームは、
どれも笑えて
ビックリ仰天だい!




**株式会社タイトー**



# ストⅡから4年･･･ 舞台は再び当時へ･･･

# STREET FIGHTER ZERO

## ストリートファイターZERO

**期待せずにはいられないシリーズ最新作､ストZERO｡その概容と登場キャラクターを紹介だ｡**

担当：C・LAN

©CAPCOM
※画面は開発中のものです。



プレイヤーは10人(?)。2P側はあのアドンだ。

ストⅡエックスから1年…。長い沈黙を破って登場したのは、初代「ストリートファイター」から「ストリートファイター2」までの、リュウ、ケンたちの闘いを描いた過去の戦士録らしい。その名は…ストリートファイターZERO

### 新システム ZERO FACTORS

ストⅡエックスを除き、システム面ではそれほど大きな変革もなく続いてきたストⅡシリーズ。だがここで大きな変化が生ずる。ZEROにおける独自のシステムを紹介していこう。

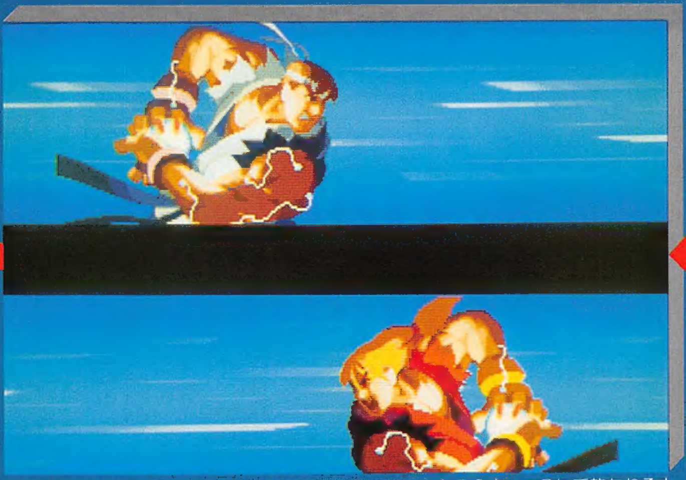
### ZERO FACTOR 1 スーパーコンボレベルゲージ

ZEROのスーパーコンボには「LEVEL」という概念がある。今までと同じくゲージはたまっていくが、ゲージを振り切るまでが3分割されており、最高レベル3までためることが可能になっている。

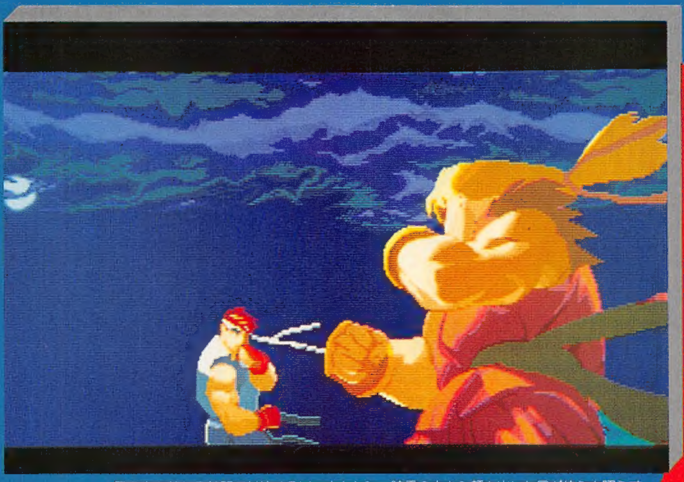
このレベルが何を意味するのか?まずレベル1。この状態でスーパーコンボが使用可能になる。これは従来どおりだが、レベルが2、もしくは3までたまるごとにスーパーコンボの威力やヒット数が増していく。

逆に考えれば、1つのスー

## 迫力のオープニングデモ



両手に気を集中させて波動拳の構えをとる2人…。そして放たれる！



風の吹き荒れる荒野で対峙するリュウとケン。暗雲の中から顔を出した月が彼らを照らす…。

パーコンボにつき3種類ずつあるとも言い換えることができる。レベル3の状態であれば、レベル1を3回使ってもいいし、フルパワーのレベル3で逆転を狙うのもいいかもしれない。闘いの主導権はキミの戦略次第だ。

## ZERO FACTOR 2 オートマチックモード

X-MENから初心者向けに搭載されてきたオートマチックモード。ZEROでも例外ではない。

オートマチックモードの特徴は、

**①相手の攻撃をオートガード**

これはもちろん健在だが、

**②ボタンの縦の同時押し(小P+中Pのような)でスーパーコンボが簡単に放てる**

というのが加えられた。おそらくはボタンの違いがレベルや技の違いにつながると思われる。詳細は不明だが、何らかの制約(マニュアルと比べて)もあるかもしれない。

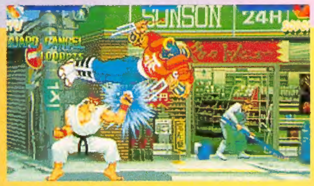


2つのモードに加え、スピード選択もあるようだ。

## ZERO FACTOR 3 ZEROカウンターアタック

ヴァンパイアでいうところのガードキャンセルにあたるものだ。コマンドは各ガードキャンセル技のものではなく、⬅⬋⬇+P or K(キャラにより異なる)というコマンドになる予定とのこと。

なお、カウンターアタックを行うとカウンターゲージを1レベル分消費してしまうのが特徴だ。


入力に成功すると、



ガードをキャンセルして必殺技が出る。ゲージを消費する。

## ZERO FACTOR 4 ミステリアスファクト

これ以外にも前転起き上がりや空中ガードなど、システム面での変化が見られるZEROだが、まだまだ数多くの謎が待ちかまえているらしい。果たしていくつの真実が潜んでいるのか…。

このゲームはストZEROであってストⅡシリーズではない。そのへんを意識してか、ヴァンパイア ハンターのシステムを色濃く受け継ぎ、ストⅡとは少し異なる雰囲気を持つ作品になっているようだ。


どのような闘いが繰り広げられるのだろうか?

ストⅡの外伝的な位置に定義づけられるであろうZ・E・R・O…。あの技はどうであった・た・か、とかあのボスはいた・の・かなど興味は尽きない。もうすぐそれが明らかになる!!

(今回紹介したシステムは開発途中のもので、変更の可能性があります)



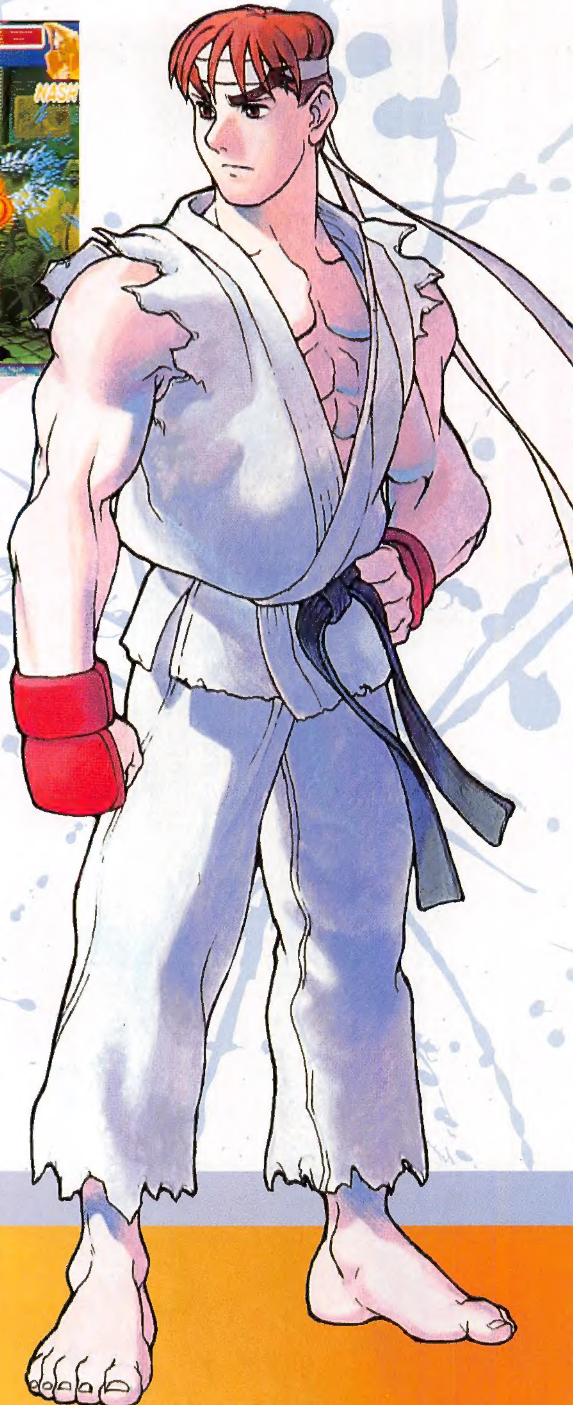
様々なドラマが交錯する中、闘いの火蓋が切って落とされる。


新キャラのローズが登場。後方には明らかにベガと思われる男の不敵な笑い。




どうやらファイヤー波動拳のようだ。新技はあるのか。

謎のパワーを操る格闘家がいる…。その噂は、リュウの心を激しく揺さぶった。
「この手で確かめてやる！」
ムエタイの帝王サガットを破った昇龍拳と波動拳を武器に、さらなる高みに上りつめんとリュウの鼓動は高鳴る！



リュウ



ケン

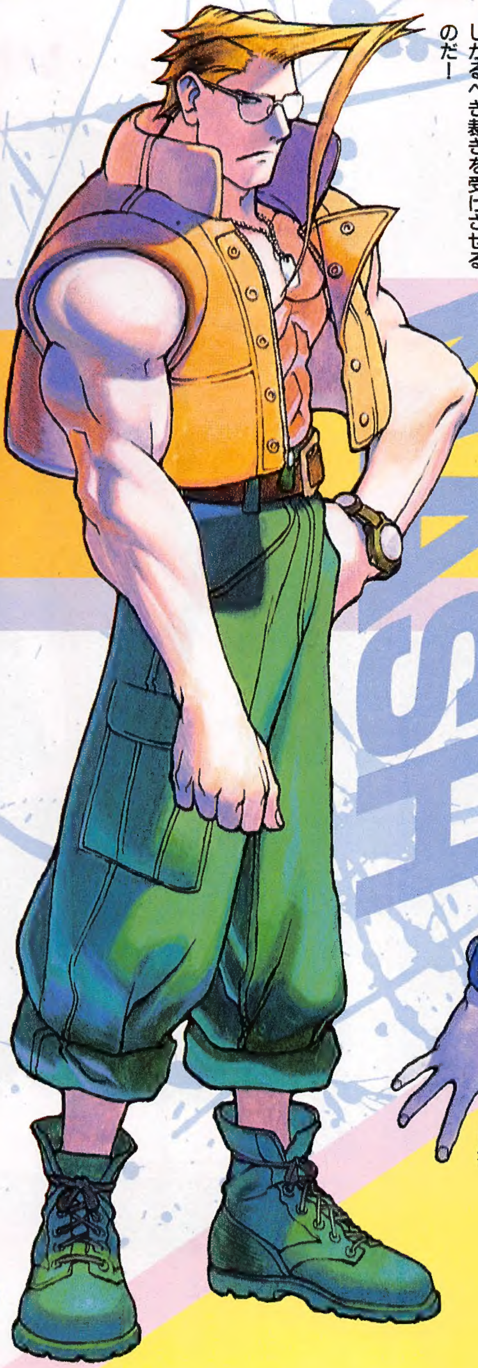
リュウと別れ、ひとり修行を続けていたケンのもとに、リュウの武勇伝が伝わってきた。あのタイのムエタイ王者を倒したという…。
「あいつ、だしぬきやがって！」
本格的なアメリカ修行の前に、もう一度リュウの力を確かめるんだ！




これはエックスにもあったジャンプ中キックだろうか？

超興奮早取り!
# 夢にまで見た最新ゲーム参上!

## ナッシュ



軍の上層部が麻薬組織とからんでいる…。その信じがたい情報の真偽を確かめるべく、ナッシュは単身疑惑に迫ることを決意した。
正義の仮面をかぶり、悪魔に魂を売りわたしたやつらにしかるべき裁きを受けさせるのだ!



ガイルのサマーソルトにそっくりではあるが、足の形が若干異なっているようだ。

## ガイ

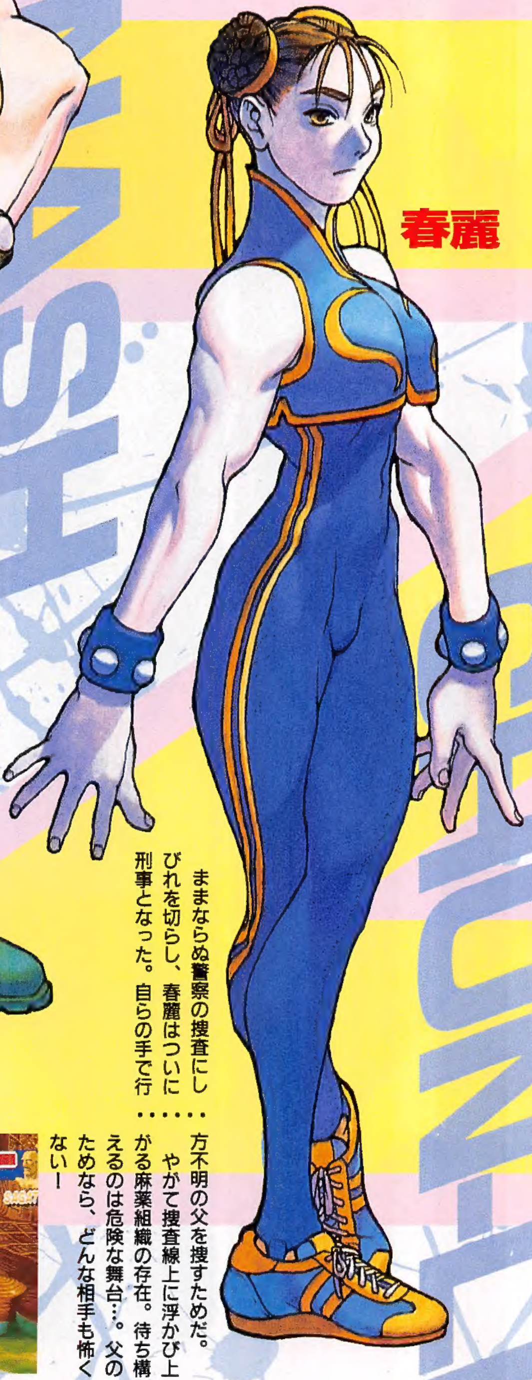


メトロシティの戦いを経て、ガイは「武神流」の決定的な力量不足を感じずにいられなかった。
形骸化した格闘遊戯を極め……たところで、実戦ではなんの役にも立たない。本当の実戦忍術を会得すべく、ガイは闘いの場を世界に求める!



ただの跳び蹴りか旋風脚か？ファイナル時代の技は今…。

## 春麗

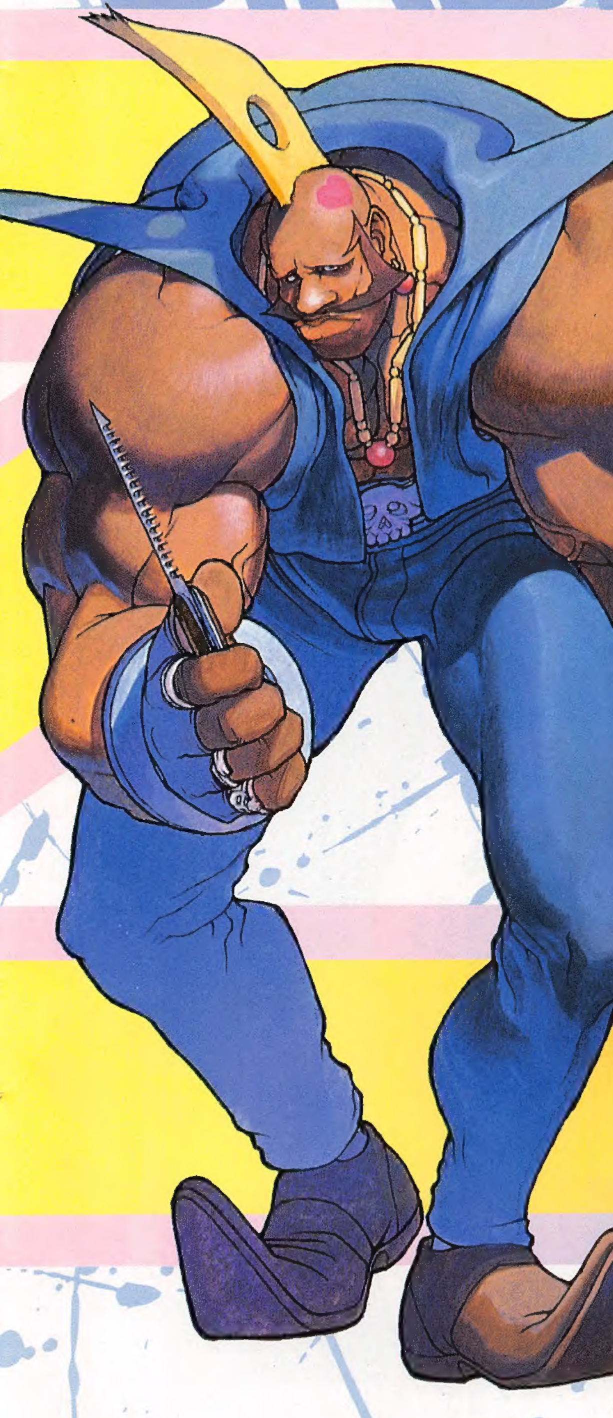


ままならぬ警察の捜査にしびれを切らし、春麗はついに刑事となった。自らの手で行……方不明の父を捜すためだ。
やがて捜査線上に浮かび上がる麻薬組織の存在。待ち構えるのは危険な舞台…。父のためなら、どんな相手も怖くない!

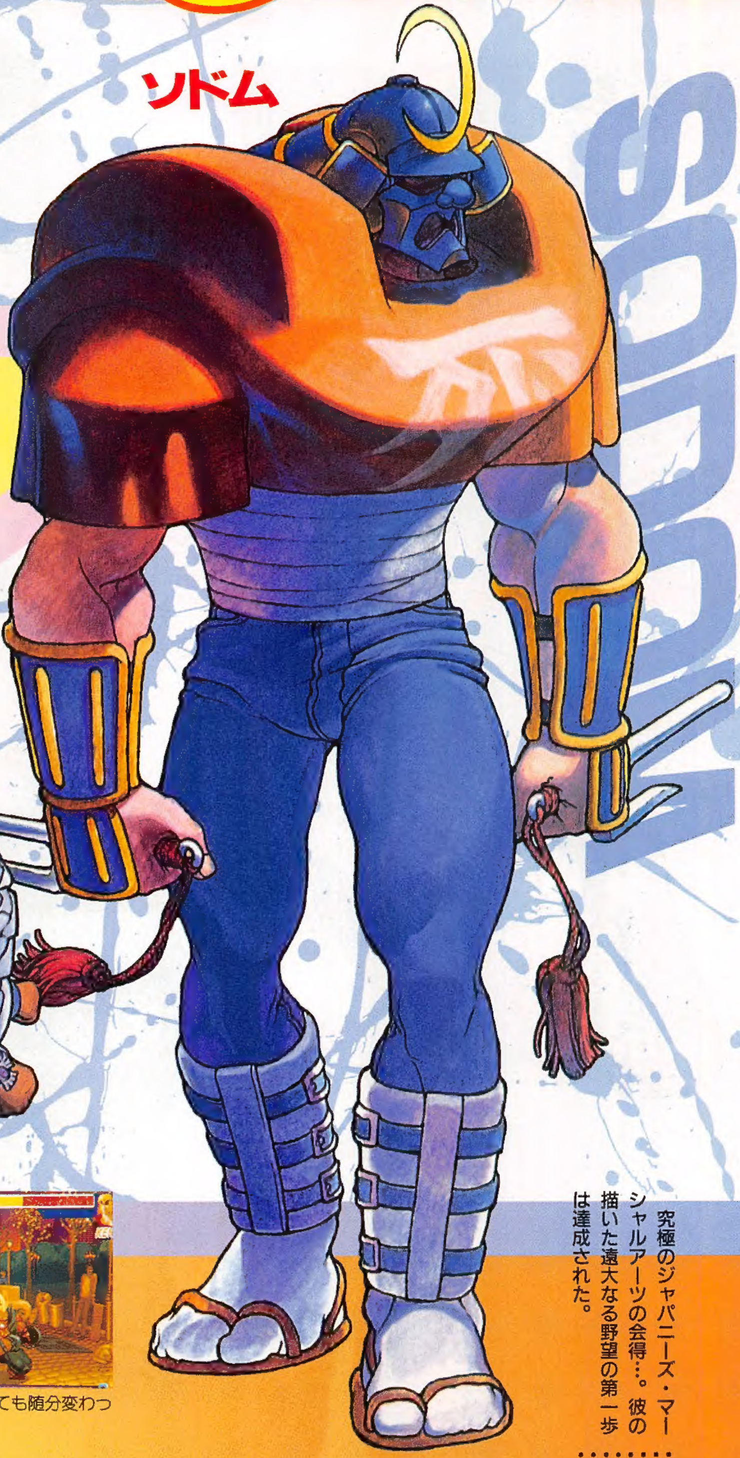


天昇脚？コンボ表示も一新されている。

## バーディー
## BIRDIE



## ソドム
## SODOM



究極のジャパニーズ・マーシャルアーツの会得…。彼の描いた遠大なる野望の第一歩は達成された。

…………

日本での修行にて確かな感触を得たソドムは、解体されてしまったマッドギア再生のため、強力な同志を求めて孤独な闘いに挑む。

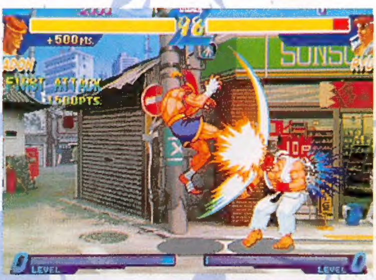


投げ技か？それにしても随分変わった印象を受ける。

あまりの凶暴さと卑怯な手口ゆえ、格闘界から追放された男、バーディー。だが、酒場の用心棒で食いつなぐ毎日とも今日でオサラバ！「巨大な麻薬組織」の暗躍に乗じて、実力を世に示すチャンスが巡ってきた。さあ、暴れまくるぜー！



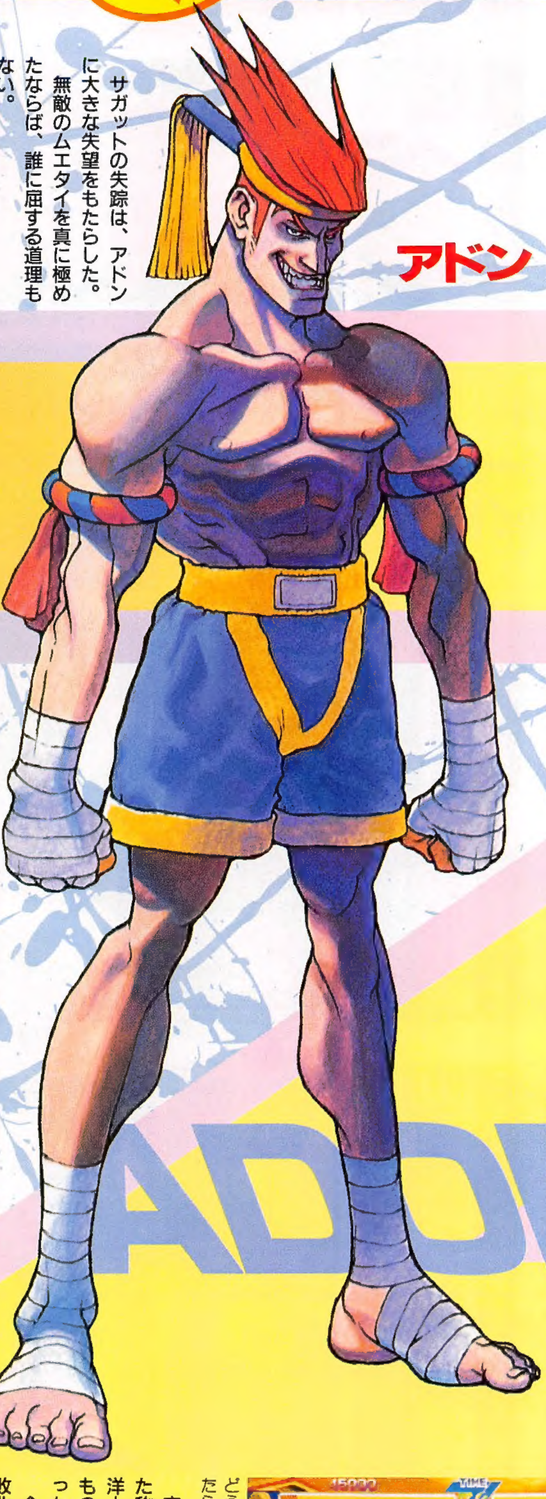
刀を十手に持ち換えての再登場。どんなキャラになるのだろうか？

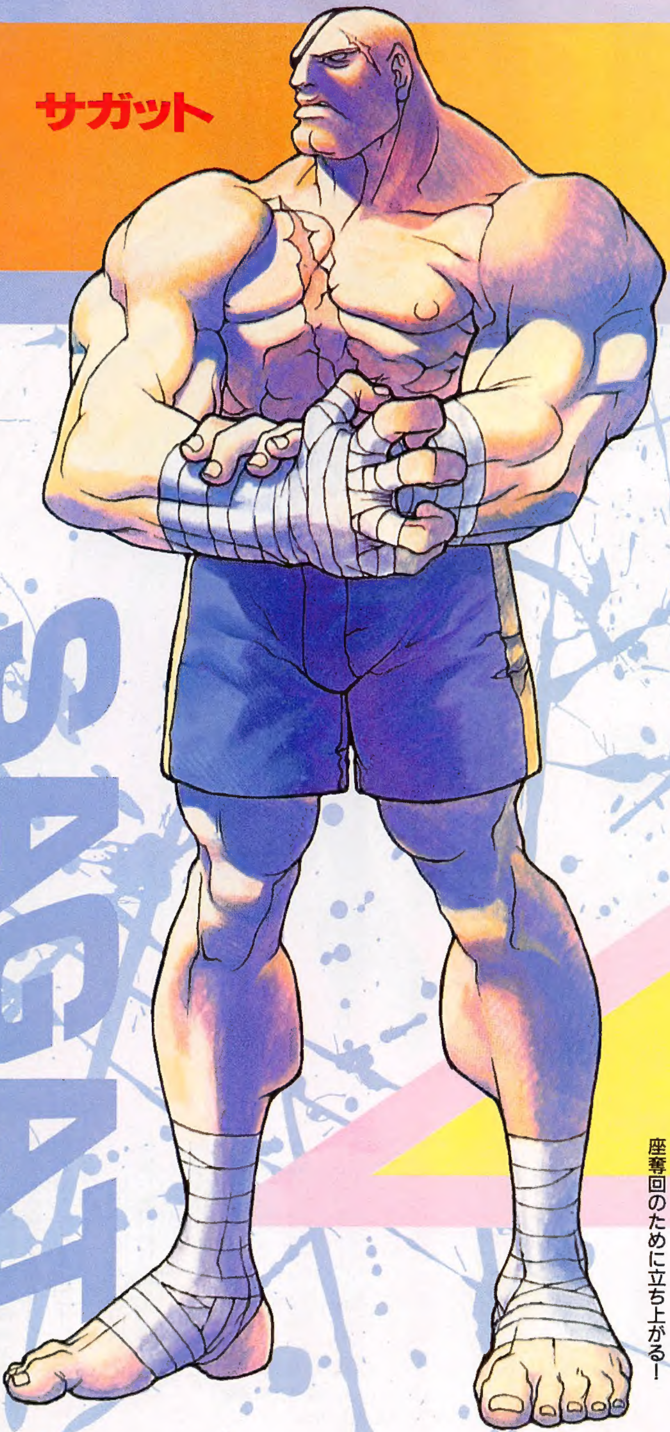



サマーソルトか、それともカカト落としか。あの回転キックはあるのだろうか。

サガットの失踪は、アドンに大きな失望をもたらした。無敵のムエタイを真に極めたならば、誰に屈する道理もない。

　ムエタイの聖なる強さを汚したサガットに引導を渡し、今こそわれが格闘界の神となるのだ！







どうやら新しい投げ技が加わったらしいサガット。

帝王…、一瞬にして奪われた称号。名も知らぬ一人の東洋人の、たった一撃が奪ったものは、とてつもなく大きかった。

　今、サガットはかつてない敗北感と屈辱感をバネに、憎悪と怒りを拳にたぎらせ、王座奪回のために立ち上がる！

# スーパーコンボ炸裂!!

各キャラの持つスーパーコンボの中から、今回は3つ紹介しよう。スーパーコンボフィニッシュのフラッシュも健在のようだ。

**サガット タイガージェノサイド**



**ケン 昇龍裂破**



**リュウ 真空波動拳**






その「力」を間近に感じ、ローズは戦慄した。精神エネルギーを操る邪悪な意志が、彼女の「ソウルパワー」に反応したのだ。

災いの元凶「力」の持ち主を探し闇に封じる…。課せられた「最後の使命」、必ず果たさなければならない！



完全な新キャラをであるローズの使う技は想像がつかない。飛び道具はあるようだ。

## ストIからストZEROまでの軌跡

# ストリートファイターシリーズの流れ

初代ストIが発売されたのは実に11年前近くも前に遡る。そこからZEROに至るまでの全8作を振り返ってみよう。

### ストリートファイター（1987年8月）

初の一対一本格的格闘ゲームとして登場。圧力センサーを内蔵したラバータイプのボタンを採用し、ボタンを押す(叩く)強さによって攻撃の強度(小中大)が変化する。レバーとボタンの組み合わせで出す「コマンド必殺技」の走りでもあった。後にテーブル筐体に対応した6ボタン用のコンパネも発売され、それを生かすために(もちろんそれだけではないが)ストIIの企画が持ち上がることになる。



ダメージ量がハンパじゃなく、波動拳3発で死亡。通常技をガードしても体力が減った。

### ファイナルファイト（1989年12月）

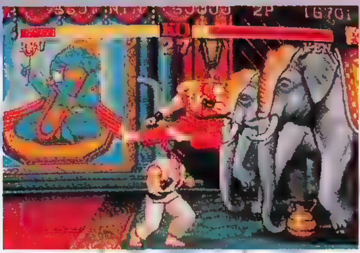
奥行きのあるフィールドで敵を倒しながら進んでいく格闘アクションで、これ以降のこのタイプのゲームは、ほぼ例外なくファイナルファイトに何らかの影響を受けているといってもいいぐらいだ。基本操作やシステムが洗練されていたため不快感がなく、非常に難しいゲームではあったがその難度の高さが取り沙汰されることはほとんどなかった。このゲームのプレイヤーキャラの1人に凱(ガイ)、2面ボスにソドムがいた。1989年のAMショー出展時の仮タイトルは「ストリートファイター'89」であった。



群がるザコを蹴散らしつつ、悪の親玉ベルガーからジェシカを取り戻すのが目的。

### ストリートファイターII（1991年3月）

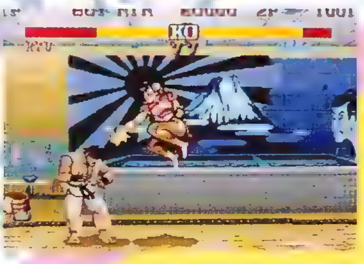
現在の格闘ブームの原点となった、カプコンの看板的名作。あえて今さら説明する必要もないだろう。ストリートファイターのキャラクターと世界観を受け継ぎつつも、対戦プレイを前提とした緻密なゲーム性は極みに達し、そしてそれは4年を経た今でも色あせることはない。



その後も業界に多大な影響をもたらした不朽の名作。

### ストリートファイターIIダッシュ（1992年4月）

ストIIのボスキャラがプレイヤーキャラとして使えるようになり、同キャラ対戦が可能になった、ある意味市場が作らせたゲームともいえる。事実上の対戦ブームの火付け役であり、ストIIダッシュ以降、対戦台がどこのゲームセンターにも設置されるようになった。



対戦台の普及と対戦人口の爆発的増加に一役買ったのは事実上このダッシュである。

### ストリートファイターIIダッシュターボ（1992年12月）

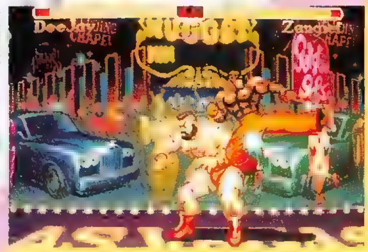
ゲームスピードの高速化と斬新な新技群が追加された。発売当初はスピードが速すぎると不満の声が上がったりもしたが、じきにそれは爽快感に変わり、否応なしに対戦格闘ゲームを高速化の時代へと導いていった。ストIIからダッシュターボまでの3作品は、言うなればマイナーチェンジ版で、ゲーム性、戦略面は基本的には同じであった。



高速化を促したストIIシリーズ前期最後の作品。粗悪なコピー基板が横行したところでもあった。

### スーパーストリートファイターII（1993年9月）

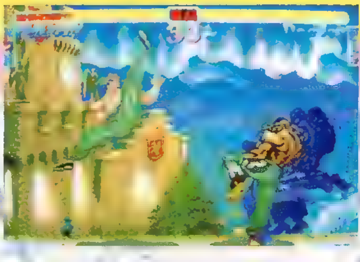
「天地を喰らうII」から採用されたQサウンドシステムを用い、グラフィック面でも大幅な書き換え、追加がなされた。4人の新キャラ、トーナメントシステムなどの新要素もあって大きな話題を呼んだ。



新基板でリメイクされたストIIで、4人の新キャラが追加された。

### スーパーストリートファイターIIX（1994年3月）

スーパーストIIをベースに、前作では未消化だった部分に改良が加えられている。そして何より一発逆転の必殺技「スーパーコンボ」の追加が大きい。ストIIシリーズはそのほとんどがロングヒットを誇る好インカム機種で、新作が出るまでは安定してゲームセンターに置かれている。ストIIエックスも例外ではなく、1年以上経った今でも現役で稼働しているお店が少なくない。



スーパーコンボや細かいシステムの改良でより戦略性が増した。

### ストリートファイターZERO（1995年7月）

ストリートファイターの名を冠し、ファンの期待を一身に背負って遂に登場するZERO…。どのようなゲームになるのか、そして今後このシリーズがどのように進化していくのかを見守っていきたいところだ。



これまでの流れを少し変え、新たなゲーム性で迫るZERO…。発売が待たれる。




# 起き上がりの攻防が生死を分けた 第11回ゲーメスト杯争奪 ヴァンパイアハンター全国大会

うまい戦法をスパろうと目を皿のようにして観戦したが、期待以上のレベルで大満足な大会だったのだ!

担当：珈琲ふりーく

## ヴァンパイアに朝は大敵!?

ヴァンパイアハンター大会は、5月3日（憲法記念日）浜松町のニューピアホールで行われた。朝早くからたくさんの人が並んでいて、大会は早くから盛り上がりそうな予感。結局、800人以上の人が集まって、会場はヴァンパイアハンターフリークでいっぱいになった。


朝早くからこんなに多くの人に集まってもらえたのだ。

## やっぱりモリガンが一番多かった

前回の優勝キャラモリガンが一番多かったが、午前中のブロックトーナメントでほとんど姿を消してしまった。ビシャモンも意外に勝ち抜けなかったようだ。

そんな中で使用率4%のアナカリスの姿が目立った。決勝トーナメントにも3人のアナカリスが含まれている

| ヴァンパイアハンターゲーム大会使用キャラ比率 | |
|---|---|
| モリガン | 17% |
| ビシャモン | 13% |
| オルバス | 9% |
| ザベル | 9% |
| フェリシア | 8% |
| パイロン | 7% |
| ガロン | 6% |
| フォボス | 6% |
| サスカッチ | 6% |
| デミトリ | 6% |
| レイレイ | 4% |
| アナカリス | 4% |
| ドノヴァン | 3% |
| ビクトル | 2% |


元気のいい選手宣誓で盛り上がってきたぞ。


受付風景。一回戦の相手キャラが気になるところ。

## スペシャルランチタイム

午前中にベスト8が決定し、そこで昼休み。ベスト8の選手とカプコン、ゲーメストの代表でスペシャル昼食会が行われた。場所は、銀座アスターという大会会場のすぐ近くにある超ゴージャスなお店。選手たちから開発者に対して


スペシャルランチはこんな感じで、色んな質問が出たのだ。

いろいろな質問が飛んだり、選手同士情報を交換したりとなかなか盛り上がっていたようだ。

## またもベスト8にアナカリス3人

決勝トーナメントは各ブロックの優勝者8名で争われた。アナカリスが3人いるが、なんと前大会でもベスト8にアナカリスが3人いたのだ。アナカリスは大会向けのキャラクターなのだろうか?

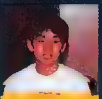
それではブロックトーナメントを勝ち上がったベスト8の強者たちを、紹介するぞ（当日のトーナメント表の左から順に）。



### 福田 靖

使用キャラ…モリガン
出身地…東京都 19歳

福田君は、ダッシュからの攻めがメイン。オーソドックスな闘いのスタイルといえる。めくりダッシュ攻撃への持っていき方に個性があった。



### 香山 敦

使用キャラ…アナカリス
出身地…千葉県 13歳

香山君は対応型のアナカリス。相手の攻撃に対する反応がいい。



### 石川 淳

使用キャラ…デミトリ
出身地…神奈川県 16歳

空中2段からの連続技が、攻撃のメイン。ダッシュによる間合いの取り方、2つのEX技の使い方がすばらしくうまかった。



### 石田 大真

使用キャラ…アナカリス
出身地…宮城県 18歳

石田君はピラミッドからの攻めが得意戦法。ジャンプ…バー入れキックを当ててからの連続技がうまかった。



### 高澤 学

使用キャラ…ビシャモン
出身地…埼玉県 15歳

高澤君はダッシュからの固めが攻めの中心。基本に忠実な闘い方だ。昇りジャンプ大キックから、下りにジャンプ中キックをしっかり使っていた。



### 竹村 也哉

使用キャラ…アナカリス
出身地…千葉県 22歳

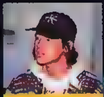
竹村君はジャンプからの浮きモードと、ピラミッドによる上下の揺さぶりモードの2つの闘いのスタイルを持っている。しゃがみ大パンチからのしゃがみ大キックのコンボを確実に使っていた。



### 鈴木 大祐

使用キャラ…パイロン
出身地…栃木県 17歳

鈴木君は接近戦を研究しているというだけあって、レバー入れ大パンチとレバー入れ中キックからの攻めがうまい。また相手の逆転の目をつむ、空中ソルスマッシャーを使うタイミングも絶妙だった。



### 坂本勇一郎

使用キャラ…サスカッチ
出身…福島県 20歳

ダッシュ小パンチから連続技が攻めの主体。1回まとわりついたら逃がさないところがうまい。

## 準々決勝

第1試合は福田モリガンと香山アナカリス。福田君のダッシュを香山君はよく防いでいて互角の闘いだった。結局スペシャルストックの使い方がうまかった福田君に軍配が上がった。

第2試合は石川デミトリと石田アナカリス。遠距離戦では石川君のダッシュからの2択が厳しく、なんとか近づこうとした石田君だったが、ガードリバーサルを要所できめられ攻めきれず、デミトリの勝利。

第3試合は高澤ビシャモンと竹村アナカリス。高澤君のダッシュに竹村君は対応しきれなかったようだ。ピラミッドラッシュで逆転を狙ったが、ジャンプする瞬間を読まれてダッシュ中パンチなどで落とされてしまった。

第4試合は鈴木パイロンと坂本サスカッチ。坂本君のダッシュを鈴木君は空中ソルスマッシャーでうまくおさえていた。坂本君は鈴木君のチェーンコンボにガードリバーサルをかけて攻守の入れかわりを狙ったが、うまくかわされてチャンスをつかめなかった。



アナカリス使い同士、和気あいあいって感じ。



BESTアナカリス決定戦の闘う順番を決めるじゃんけん。

## BESTアナカリス決定戦

これから3位決定戦をやろうとしたときに、準々決勝で敗れた3人のアナカリス使いから、一番のアナカリスを決めたい！との声が上がった。

協議の結果、1人で勝ち抜き戦をやって、先に2連勝した人が勝ちという3つどもえの闘いをすることになった。結果は竹村君の圧勝。スペシャルストックを追い打ちで使う点や、しゃがみ大パンチのスキをチェーンしゃがみ大キックで消す点で差がついた。ダッシュしゃがみ中パンチで相手の王家の裁きをくぐっていたことも見逃せない点だ。



闘いが済んで、ガッチリ握手。



…ん目がはなせません



■…のゲスト&コスプレイヤーの表彰式もあったぞ。

## 3位決定戦

福田モリガンと高澤ビシャモンで、3位決定戦が行われた。福田君のダッシュからの攻めをことごとく返した高澤君が3位となった。福田君はダークネスイリュージョンとESシャドウブレイドで逆転を



インタビューをうける福田君と高澤君。

狙ったが、及ばなかった。

## 準決勝

これまでは1試合2本先取だったが、準決勝は3試合2試合先取となる。

第1試合は福田モリガンと石川デミトリ。お互いに自分の得意パターンを出し合って互角の闘いだった。勝負強くEX技をうまく使った石川君が決勝に進出した。

第2試合は高澤ビシャモンと鈴木パイロン。鈴木君のレバー入れ大パンチとレバー入れ中キックが要になったチェーンコンボラッシュの爆発力が目立った試合。高澤君も端に追いつめてからの固めで果敢に闘ったのだが、ワンチャンスあたりのダメージ差が大きく、鈴木君が2試合先取した。



何かおきたんだ!?



白熱した闘い。



こちらもお互いの健闘をたたえあっての握手ですな。



賞品の山ですね。これらを手にする人は誰になるのか?

## 決勝戦

決勝戦は5試合3試合先取で行われた。キャラは変えてもよかったが2人ともキャラは変えず、石川デミトリと鈴木パイロンの闘いとなった。

1試合目からお互いの得意パターンがぶつかりあった壮絶な闘いとなった。チェーンコンボからの攻めを使って鈴木君が一本取ると、空中2段から鈴木君のガードを崩した石川君が2本取り返し、まずは一勝。

2試合目は石川君のダッシュをソルスマッシャーでおさえこんだ鈴木君が2本とって一勝とり返した。

3試合目は、鈴木君のソルスマッシャーを石川君がカオスフレアで、丁寧にうちかえして鈴木君のリズムをくずし、2本先取。優勝に王手をかけた。

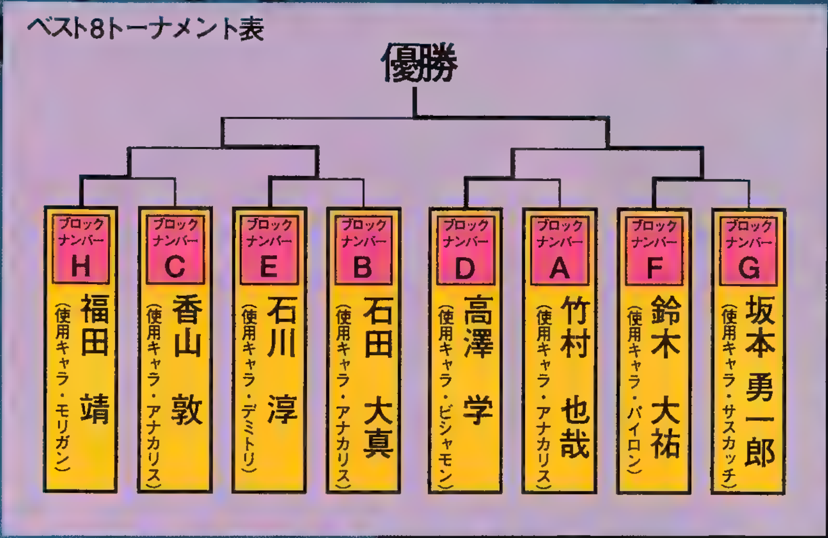
4試合目は石川君のカオスフレアを先読みした鈴木君がなんとか勝って、5試合目につないだ。

5試合目は飛び道具の撃ち合いになり、鈴木君が勝利をものにした。

発売から約2カ月しかたっていないゲームだが、今大会のレベルの高さには目を見張るものがあった。決勝戦も最後を飾るにふさわしい試合内容だったといえよう。

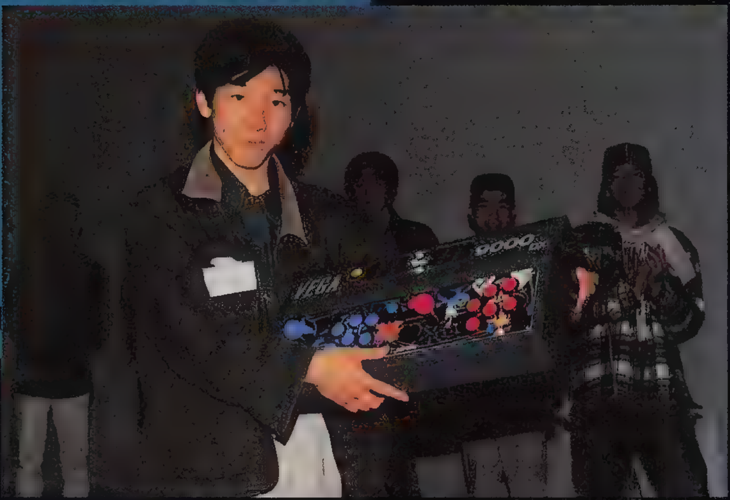
ヴァンパイアハンターは、すばらしく面白いゲームだ。目指せる高みはまだある。どんどん遊んで遊びつくそう!

ヴァンパイアハンター大会終了後、カプコンから新作発表があった。そのゲームは、もちろん期待のストZERO。しかも大会終了後、1時間だけだけどフリープレイもできたりして、最後まで残っていた人は、ホントにラッキー!!





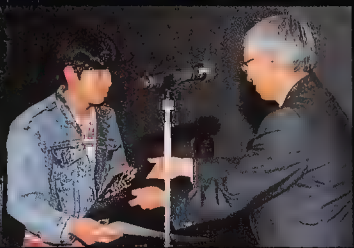

決勝戦!今大会最高の名勝負といっていいでしょう。



文句なしの優勝者鈴木君。すばらしい試合をありがとう。



鈴木君ガッツポーズ!!



準優勝の石川君。デミトリの強さを充分見せてもらったぞ。

みんなありがと!

# これぞ! 大会テクニック集

大会で優勝した鈴木君の必殺コンボから、大会でイマイチ使われてなくて残念なテクニックまで、できるだけ広くとりあげてみたぞ!

担当：まめに分析くん
石井ぜんじ

## 1パイロン・チェーンコンボからの連続攻撃

優勝したパイロン使い、鈴木君が得意としたチェーンコンボから攻めをつなげまくる戦法。レバー入れ大パンチから、いろいろな攻めパターンがある。

まず、起き上がりやソディアックファイヤーをガードさせて、小足払いからチェーンコンボを狙っていく。相手の技の隙に入れるときは、立ち小パンチからつなげていく。

小足払いを当てたら、レバー前立ち中パンチ（またはしゃがみ中パンチ）→中足払い→レバー前立ち大パンチとチェーンコンボをつなげていく。

ポイントは、レバー入れ立ち大パンチを当てたあとだ。ここから、5択攻撃が待っている。1つずつ説明していこう。

**①大足払い→追い打ち**

相手の体力が少ないときは、チェーンコンボを大足払いまでつなぎ、転ばせる。そして(ES)追い打ちでとどめをさす。

このとき、注意するのはレバー入れ立ち大パンチを、1 or 2HITでキャンセルして大足払いにつなげること。3HITさせてしまうと、吹っとんでしまい当たらない。

**②投げ→追い打ち**

レバー前立ち大パンチを3HITさせ吹っとばしたあと、相手の着地を投げてしまう。うっかりガードしていると簡単に投げられる。

**③小足払い→チェーンコンボ（繰り返し）**

レバー前大パンチのあと、小足払いを重ねて再びコンボの繰り返しになる。ガードキャンセルのないアナカリスはひたすら固め続けられてしまいとても辛そうだった。

**④レバー前立ち中キック→レバー前立ち大パンチ**

下ガード潰しのレバー前立ち中キックを重ね、ヒットしたらそのままレバー前立ち大パンチにつなげる。ここからまた5択。いきなりレバー前立ち中キックを重ねるのでなく、立ち小パンチなどをいったん重ねてから中キックにいってもいい。

**⑤中足払い→キャンセル（ES）ソルスマッシャー**

確実に間合いを離すパターン。近づくのが難しいキャラや、ガードキャンセルのうまい相手に特に有効。つい動きたくなってしまい、ソルスマッシャーに当たりがち。

これだけのバリエーションがあり、実際に体験すると技のつなぎがとても速くて対応しきれるものではない。本当はまだあるのかも。さすが近距離担当だけのことはある。

## パイロン チェーンコンボからのバリエーション



チェーンコンボの始まりは小足払いから。立ち小パンチからつないでもいい。



しゃがみ中パンチでもいい。追いかけつつコンボ。



レバーを斜め下に入れれば、次にソルスマッシャーが出にくい。



2HITから大足払いにつなげるか、3HITで吹っとばすか。



次にES追い打ちなどで安定して減らせる。



着地で一瞬待って投げ。なかなか対応できない。



画面端だと左右が入れかわり、めくりに近くガードしにくい。



いきなり下ガード潰しにいくか、小技で少し固めてからいくか。



いきなり空中ソルスマッシャーでもいい。



確実に距離を離す。ちがいでもムダ。

## ②パイロン・コスモディスラプションの追い打ち

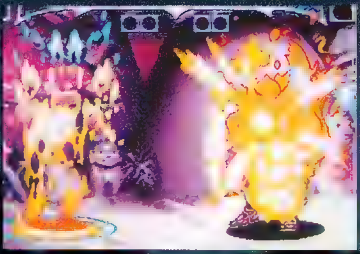
これも鈴木君が使っていた技。コスモディスラプションは最大5HITだが、5HIT当たらなかった場合は空中で追い打ちが入る。

北斗七星などは、星の間隔が離れているのでます5HITになることはない。そこで、コスモディスラプションで燃えたらソディアックファイヤーやジャンプですぐ近づき、しゃがみ大パンチを置いておく。確実に大ダメージを与えることができる。

追い打ちはしゃがみ大パンチが安定しているが、(ES)ソルスマッシャーや(ES)ソディアックファイヤーなどを当てることもできる。コスモディスラプションを使うなら、ぜひ覚えておきたいテクニックだ。



コスモディスラプションを出したら、もう追い打ちするつもり。



ジャンプ・ソディアックで近づいてしゃがみ大パンチだ。

## ③デミトリ・ジャンプ攻撃からのバリエーション

準優勝した石川君はジャンプ小キック→空中中キックの2段出しを愛用していた。近間で固めにいくときはこのパターンを使うことが多い。少しだけ離れて、垂直ジャンプからでも使っていた。判定が強いためデミトリの垂直ジャンプ攻撃は潰されにくい。

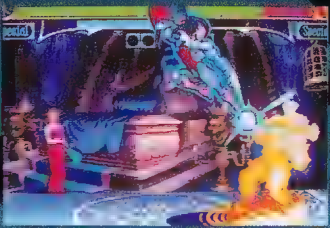
これに、遠間ではジャンプと見せかけた空中カオスフレアを混ぜていく。実は重要ポイントなのだ。

さて、ジャンプ小キック→空中大キックとガードさせたら、ここから3つのバリエーションがある。

まず、立ち小Ⓚ→小足払い→中足払い→大足払いのチェーンコンボ。これが決まらないときは、途中でチェーンコンボをつなぐのをやめて、中足払いキャンセルカオスフレアにしておく。

ゲージが溜まっていれば、着地で直接ミッドナイトプレジャーにいく。このとき、しゃがみ小Ⓟでちょっと固めてからいってもいい。

その他、パイロンの円盤をガードしたあとミッドナイトプレジャーを決めるとか、チャンスを逃さない決め方も石川君の強かったところだ。



空中2段出し。ここから、



いろいろなバリエーションが始まる。

## ④ザベル・空中のトリッキーな攻め

大会の中で、惜しくも途中で敗退したものの、空中でさまざまに変化する跳びザベルがいた。そのバリエーションをまとめて紹介しよう。

まず、ジャンプ大キックなどをガードさせる。通常の前方ジャンプだけでなく、バックジャンプから前方空中ダッシュ(一瞬だけ)大キックなどをうまく使っていた。普通のジャンプより、軌道がやや緩やかになる。

ちなみに、このとき相手がジャンプ攻撃しようとして空中でくらうと、よく1～2HITになる。このときは、地上のレバー入れ中パンチで空中追い打ちをかけていた。ゲージがあれば、デスボルテージも決まる。

さて、ジャンプ攻撃で固めてからが本領発揮だ。ジャンプにいくときは、垂直や斜めジャンプ中キックを多用する。ずっとガードしているようなら、ジャンプ中キックのあと投げを狙っていく。

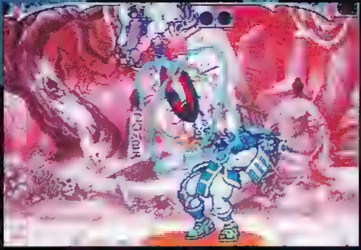
この中に、スカルジャベリンを混ぜていく。そのまま使うこともあるが、しゃがみ中パンチをキャンセルして小スカルジャベリンを使うのが効果的。また、レバー下ジャンプ中パンチをガードさせ、空中キャンセル小スカルも使う。これらをよどみなくつなげて連続攻撃していくのだ。

また、起き上がりに前方ジャンプ→空中後ダッシュ→小スカルジャベリン(ドリルキック)も実にトリッキーな攻め。相手の起き上がりに、上空を左→右→左とうろうろする。これに空ジャンプ着地大足払いを混ぜてかく乱していた。

これらを使いこなせば、トリッキーな跳びザベルの完成だ。ただ、大会を見た限りではモリガン戦は地上戦を行ったほうがよかったようだ。



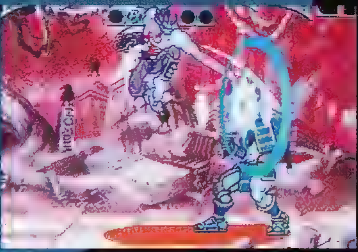
ジャンプの最中に、しゃがみ小・中パンチも混ぜていく。



しゃがみ中パンチをキャンセルして小スカル。反撃できず。



距離と気分でジャンプ中・大キックを使い分ける。



レバー下中パンチを空中キャンセルしてスカルスティング。

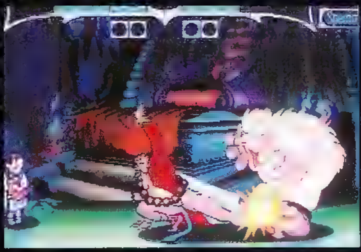
## ⑤ドノヴァン・イフリート連続技

ドノヴァンは、大会の合間のフリー対戦(いわゆる野試合)でうまい人が目立った。サブキャラとして使っていて、秘かに使いこんでいる人が多いようだ。

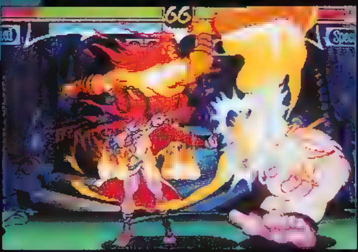
実戦的で、威力があるコンボが小足連打からイフリートへのコンボ。空ジャンプで跳び越し、小足払い×2→立ち小キック×2→イフリートの5段攻撃を決めているドノヴァン使いがいた。

また、ダッシュ中足払いからもキャンセルして、イフリートが連続技になる。なぜか、中足払いはダッシュ技なのにキャンセルがかかるのだ。これはびっくり。

ソードグラップルの追い打ちに、プレスオブデスを使っていた人もいた。でも、プレスオブデスは2段技で追い打ちに使うと1HITしかしない。あまり減らないのが難点なのだ…。



ダッシュ中足払いで突っこんでいく。

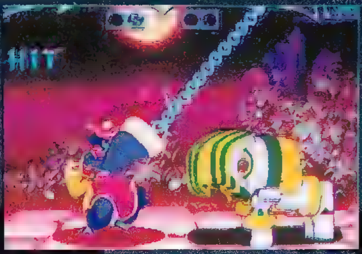


ダッシュ技なのにキャンセルがかかる。しかも連続技。

## 6 レイレイ・近距離チェーンコンボと旋風舞の秘密

大会で目立ったレイレイは、まずキチッとチェーンコンボが決まるのが特徴だった。コンボは、しゃがみ小Ⓟ連打→大足払いだったり、小→中→中→大だったりさまざま。だが、小技が入ったときにコンボがつながるかどうかが攻撃力に大きな差になってくる。

その中でも目をひいたのが、近距離中Ⓟ→近距離大Ⓟ→大Ⓚのコンボ。ジャンプ大Ⓚからつなげれば相当の威力になる。近距離大パンチが1HIT技で、威力が強いのだ。



起き上がりに前に転がってくると決まりやすい。



すぐ切り離して、裏へ回ってチェーンコンボだ。

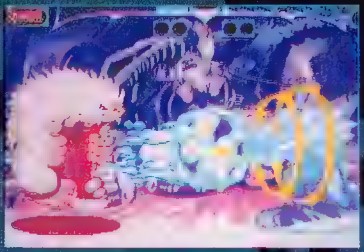
このコンボを利用して、暗器砲で気絶させて天雷破までつなげていく技もある。気絶後、ボタンを中Ⓟ→大Ⓟ→小[illegible]→大Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓟと押し、レバーを上に入力して天雷破を出す。画面上では、立ち中Ⓟ→立ち大Ⓟ→しゃがみ大Ⓚのチェーンコンボになって相手は転ぶ。そして、大足払いをキャンセルして天雷破を出す。相手は転んでいるから分銅は当たらないが、鉄球が追い打ちになるという寸法である。

その他、旋風舞をうまく使った戦法もあった。起き上がりに追い打ちを入れたあと、すぐその場で旋風舞。そして相手の裏側に行ったらすぐ切り離し、チェーンコンボや小足払いからの天雷破を決めていた。

ちなみに、私は会場で選手から教えてもらったのだが、旋風舞はパンチボタン連打(主に大パンチ)でHIT数が上がるらしい。小旋風舞1回で21HITも入るのである。

## 7 サスカッチ・ビクトルの連続技

サスカッチは、まとわりついて闘うのが基本。近づけないと辛い。そこで、ESビッグスノーを接近用の技として使っていた。相手の飛び道具に合わせるのである。

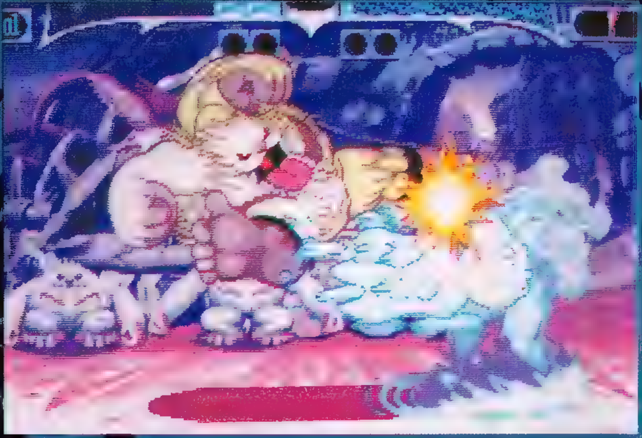


ESビッグスノーは、飛び道具を撃つ相手には[illegible]使える。

このとき、うまくいけば連続技にもつなげる。ESビッグスノーは多段HIT技だから、すぐダッシュ小Ⓚを連続で当てる。そこから空中キャンセルビッグサイクロンで連続技にするのである。この連続技は、ベスト8の坂本君が使っていた。

ビクトルでは、ジャンプ大パンチでめくっている強者がいた。これはかなり難しいのだが、ここから連続で小足払い→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→電撃大足払いにつなぐ。これは凄い威力だ。

ちなみに、着地でつなぐのが難しいめくり攻撃に、デミトリのジャンプ中キックがある。



ビッグスノーが当たったら、ダッシュ小キックサイクロンだ。

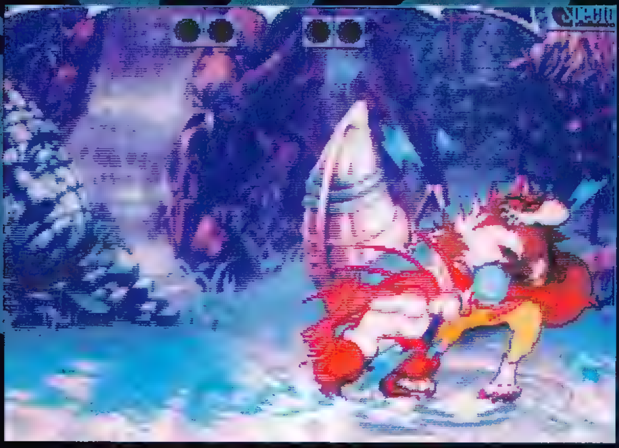
## 8 アナカリス・正しい追い打ちのしかた

アナカリスの強さと言えば、逆ピラミッドから立ち小[illegible]・立ち中[illegible]・中足払い・大足払いのコンボで攻めていけることだ。これにダッシュをからませるのが基本戦法で、大会上位進出者はしっかり基本がおさえられていた。

だが、ES追い打ちをうまく使っていた人は少なかった。起き上がるのが特に速いバイロン、フォボスなどを除けば、大足払いからES追い打ちを入れることができる。

このとき、レバーを斜め上に入れるのがコツ。真上に入れると垂直ジャンプになりやすい。斜め上にレバーを入れ、キックボタンを連打するといいだろう。

また、しゃがみ大パンチを対空技に使ったりして当てたあと、すぐ大足払いにつなげて追い打ちにいくと確実に決まる。大足払いで、しゃがみ大パンチの隙を減らすのだ。こうすれば、どんな相手に対しても追い打ちを決めることができる。



ここからつながるんですってば。私も痛い目に遭ってます。



すぐ大足払いをチェーンで空振り。確実だ。ESで追い打ちしろ。



対空でしゃがみ大パンチを当てたら…

## 9 オルバス・ちゃんと使おう地上8段攻撃

大会ではオルバスが上位に進出してこなかった。オールラウンドキャラなのに、残念。

特に大会ではあまり使われなかったコンボがある。ダッシュしゃがみ中パンチから小Ⓟ・大Ⓚの8段のチェーンコンボだ。ソニックウェーブを当てたら、ダッシュ中パンチを当てる。このときめりこんでいれば、連続でチェーンコンボが入るのだ。

このコンボは、今やオルバス使いには[illegible]。ダッシュ中Ⓟのあと、小足×3・立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚでもいい。このコンボも同様に強力で、野試合で使っているプレイヤーが一人いた。ダッシュ中パンチから次のつなぎが難しいが、オルバス使いなら必ずマスターしておこう。

## ムック版からバージョンアップ!

# ヴァンパイア ハンター ダイヤグラム

**ダークストーカーズの下剋上。前作の3強が下位に転落!**

担当:松っちゃん

### 総プレイ回数約3万回!

発売から約2カ月経ってやっとヴァンパイアハンターのダイヤグラムが完成した。この表を作り終えたときにテストモードでフリープレイカウンターを調べたらなんと約3万回。1回100円だとすると…。まあ、このプレイすべてがダイヤグラム用のプレイではないが。

ダイヤグラムは、ノーマルモード、ターボで作成した。それでは、気になる順位を見ていくことにしよう。

### 宇宙の支配者強し!続くは悪霊サムライ

ダイヤグラムで見事1位に輝いたのはヘルストーム星出身のエイリアン、前作のボスキャラでもあるパイロン。

飛び道具を離れた位置から撃ち、オービターブレイズやギャラクシートリップを使って逃げるパイロンを思い浮かべたキミは甘い!パイロンの真の強さは接近戦にある。相手を転ばしたら小足払いかネリチャギの2択。これが当たればレバー入れ大パンチまで連続でヒットさせ再び2択といった戦法が強力だ。小パンチが一発はいれば、小パンチ→レバー入れ小パンチ→小足払い→レバー入れ中パンチ…と相手と少し離れた位置からでも強力なコンボを叩き込めるのも強み。

目立たないが基本性能の高さもこの位置につけられた理由の一つ。移動起き上がりすればほとんどの場合追い打ちを受けることはない。これとは逆にパイロン側の追い打ちはかなり入れやすくなっている。この辺がほかのキャラを抑えてトップにたった理由だ。

苦手キャラは特になし。シューティングモードを崩せないモリガンに7がついている。

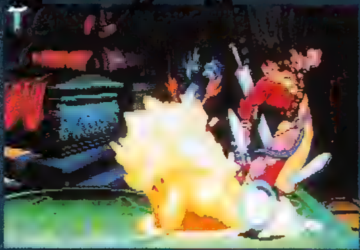
また、ガードキャンセルのないアナカリスも得意キャラの1人だ。

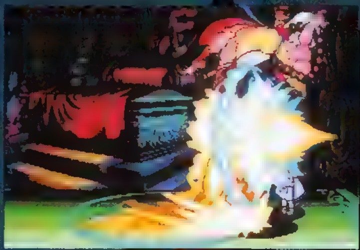
わずかにパイロンに及ばなかったものの、鬼神の強さがうかがえるビシャモン。ビシャモンの最大のパワーUPはダッシュが止まれるようになったこと。前作でのダッシュはバクチ性が高かったが、今回は何のリスクも背負わない。これで他のキャラから恐れられるダッシュ攻撃をバリバリできるようになったのだ。相手が跳べば中パンチ、地上なら大キック。この使い分けができれば立派なビシャモン使い?

ビシャモンといえばチェーンコンボ。ボタンの縦押しが可能になったのでこのコンボの破壊力のほうも強烈。立ちガード不可のレバー入れ小キックからチェーンコンボを決められると体力ゲージが緑から一瞬にして赤に変わってしまう。

細かいパワーUPポイントを他に挙げると空中二回出しと鬼首捻りがある。長くてやられ判定の小さい昇り大キックから中キックにつなぎ地上の相手を押さえるには有効な組み合わせだ。攻撃判定のある投げ技、鬼首捻り。投げないので当然ガード不能、画面端で固まってしまう相手に有効な技である。この鬼首捻りの攻撃力がUPしたのもビシャモン上位進出の大きなポイントだろう。

ビシャモンもパイロンと同じく不利なキャラはなし。チェーンコンボが強力なだけにガードキャンセルの弱いキャラにはかなり有利なポイントがついている。





レバー入れ大パンチのあと、



### アナカリス、モリガン

アナカリスは逆ピラミッドからの攻めが強力だ。逆ピラ立ち小キック→逆ピラと容易に上下ガードの揺さぶりをかけることができる。逆ピラが当たれば立ち小キック→立ち中パンチ→中足払い→大足払いとつないで5段。トドメES追い打ち。この7段が超~痛い。

ハンターでは地上での通常技以上ならほとんどの技を空中でできる。このことを利用したガード「浮き」も重要なポイント。フワフワ浮いたときの有効な対応策は空中投げぐらい。この浮きに手を出すと空中ガード後逆ピラが待っている。浮いたときの裁きにも秘密が隠されている。基本的にはスキの小さい小で、当てにいくときは変身時間の長い大で。受ける側はこの小大の区別をすることは不可能なので小で動いて近づき、変身終了後チェーンコンボでラッシュといったこともできる。ハンターの主ほより自由度が高まり無限の可能性を秘めているのだ。あ、そうそう忘れていたのが通称「ロボボール」のしゃがみ大パンチを大足払いでキャンセルできるのも強さのポイント。出してしまうとスキの大きかった技だけに大足払いでキャンセルできるのは大助かり。

一番の強敵はパイロン。近距離戦になるとレバー入れ大パンチで固められてかなり危険な状態に。大足払いで転ばしたあとに追い打ちの入るキャラには全般的に有利な数字がついている。

前作でトップだったモリガンは4位に。他のキャラのパワーUPに比べてモリガンのパワーUPがほとんどなされなかったのが原因か?

モリガンはショートダッシュを巧みに使って上下のガードを揺さぶる攻めが主体。ショートダッシュが当たればチ



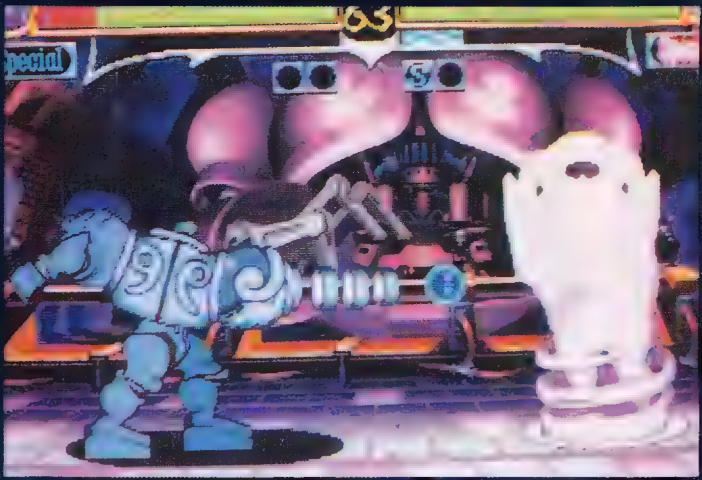
ダークネスがポイントに。

ェーンコンボ、ガードされれば再びショートダッシュと攻め側、受け側ともに素早い判断が必要になってくる。モリガンが一番パワーUPしたところは、ダークネスイリュージョンが空中で出せ、空中の相手にもきちんとヒットするようになった点。モリガンを使って勝ったことのない人はこのダークネスイリュージョンの使い方がマズイはずだ。スペシャルゲージがストック制になったのでここぞという時にうまく使っていけるように。ガードキャンセルシャドウブレイドのほうは相変わらず強力なのでガードキャンセルは確実に出せるようにしておきたい。不利なポイントがついているパイロン、ビシャモン以外のキャラにはかなりいけるだろう。

## ここからはBクラス

5位はフォボス。防御は弱いが、攻めに入っている間はトップクラスの強さ。まさに「攻撃は最大の防御なり」というキャラだ。

ランチャーで相手を牽制し、転ばせる。そして、起き上がりを大パンチで襲うというのが必殺パターン。ジャンプの制御がうまくなればなるほど楽しくなり、強くなる。また、コンフュージョナーの存在も忘れてはいけない。これを当てることができれば相手の体力ゲージを半分奪うことができる。ザベルのみファイナルガーディアンが7ヒットするのでコンフュージョナーを当てたあとは狙っていくといい。キャラごとに不利、有利は



コンフュージョナーが当たればいただき。



ビーストキャノンを重ねてガード方向を惑わす。



ミッドナイトブレジャーさえ当たれば…。

なく、離れているときは有利で攻められると不利という感じだ。サスカッチがその典型的な例で普通に闘えば負けることはない相手だが、ひとたび近づかれると窮地に立たされる。どこまで相手キャラを引き離せるかがポイントだ。

ザベルはリーチが長くなり地上戦がかなり強くなった。空中戦のほうはどうだろう。前作同様、レバー入れ中パンチが強力。この技とスカルスティングで上から押さえ込むといった戦法が可能だ。地上、空中とどこからでも攻められるマルチキャラなのに上位に食い込めなかったのには理由がある。それは技が単発なためだ。すごく攻めているようでも相手に与えるダメージは大きくない。

ザベルより上のキャラはすべて一回のラッシュで相手の体力ゲージ半分ぐらいはあっさり奪えるキャラばかりなのである。と、いうわけでラッシュの強い相手に不利な数字がついている。上位キャラに弱く下位キャラに強いといえるだろう。

ガロンはこの位置にいるのに不利なポイントはなし。これは背の低さが影響している。パイロンにも堂々と歩いて近づいていけるのは強い。

戦法のほうはビーストキャノンが主体。地上、対空、空中と3種類のビーストキャノンをフル活用して相手のガード方向を混乱させる。もちろん素早いジャンプをいかした攻撃も有効だ。ジャンプ大パンチ・立ち中パンチ→対空ビーストキャノン（2HIT）

・ES追い打ち。これは体力ゲージ約半分を奪える連携技。確実に決めることができれば相手にとって跳び込みは脅威となるはずだ。

## 大苦戦のデミトリ 大躍進のフェリシア

前回で2位だったデミトリは大きく後退して8位に。といってもまだ決して弱いキャラではない。対空技のデモンクレイドル、ガード不能のミッドナイトブレジャー、無敵のあるダッシュと性能はピカ一である。通常技のほうも強く、特に中キックは攻守の要となる技である。ジャンプ中キックで相手を押さえ込み、立ちキックで相手の跳び込みを

## ヴァンパイア　ハンター　ダイヤグラム　Ver.1.1

| 順位 | | パイロン | ビシャモン | アナカリス | モリガン | フォボス | ザベル | ガロン | デミトリ | フェリシア | オルバス | サスカッチ | レイレイ | ドノヴァン | ビクトル | 基準値65 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | パイロン | | 5 | 7 | 7 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 8 | 80 (+15) |
| 2 | ビシャモン | 5 | | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 7 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 78 (+13) |
| 3 | アナカリス | 3 | 5 | | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 8 | 7 | 74 (+9) |
| 4 | モリガン | 3 | 4 | 5 | | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 7 | 7 | 6 | 7 | 71 (+6) |
| 5 | フォボス | 4 | 4 | 5 | 5 | | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 7 | 70(+5) |
| 6 | ザベル | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 5 | 6 | 7 | 69(+4) |
| 7 | ガロン | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | 6 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 69(+4) |
| 8 | デミトリ | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 65(±0) |
| 9 | フェリシア | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | | 5 | 5 | 6 | 7 | 6 | 64(−1) |
| 10 | オルバス | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | | 6 | 5 | 6 | 6 | 62(−3) |
| 11 | サスカッチ | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | | 6 | 7 | 6 | 59(−6) |
| 12 | レイレイ | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | | 5 | 6 | 55(−10) |
| 13 | ドノヴァン | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | | 6 | 49(−16) |
| 14 | ビクトル | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | | 45(−20) |

返すことが可能だ。

攻めのパターンは大きく分けて2つ。ジャンプからとダッシュから。共に最終目的はミッドナイトブレジャーを当てること。そのためにジャンプは小・中、大・小でダッシュはデモンクレイドルで揺さぶりをかけていくのだ。スタンダードそうで実はテクニカルキャラという一面が顔を出している。

ラッシュの厳しいパイロン、ビシャモン、モリガンとカオスフレアを全く撃てないガロンに不利な数字がついている。しかしミッドナイトブレジャーを当てることができればこれらのキャラにも勝つことができるだろう。




ガードキャンセルソニックから。



ダッシュ中パンチ・小パンチ・小キック。

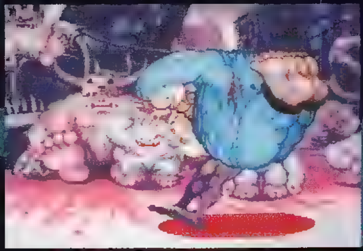
フェリシアは前作最下位で考えるとかなりのポイントUP。この原動力はローリングスクラッチにある。遠距離立ち小キック、対空戦に近距離立ち大キックという不安定なものを使わずともローリングスクラッチを使えばよくなったのだ。この技の強さは対空性能より技の出るスピードにある。小技なみの速さなので少々出すのが遅れてもかまわない。また、相打ちになっても追い打ちが必ず入れるところも優れているところだ。

しかし、他のキャラに比べて押しが弱く攻めまくって相手に勝つということはできない。押し切られてしまうビシャモンに弱く、キルシュレッドがまったく怖くないドノヴァンに有利になっている。

ザリガニパンチがEX技になってしまい上位から転がり落ちてしまったオルバス。が、やはり決定力不足が大きな問題。相手をおすということができなくなってしまった。ただし、画面端に追い詰めた時の立ち中パンチキャンセルソニックウェーブは強い。

結局、ガードキャンセルソニックがヒットしないと勝ちはない。これが当たったあとのダッシュ中パンチからの9段は強力だ。しかし、当然相手キャラはガードキャンセルを警戒してくる。こうなると相当辛い闘いを強いられることになる。

ガードキャンセルを誘われて逆に攻撃を受けてしまうビシャモン（居合斬り）、フォボス（ジャンプでかわされ攻撃される）には不利な数字が付いている。ガードキャンセルソニックを利用して攻めにいけないモリガンに対しては上位で唯一、五分になっている。



ツのめくり　トに入れればどのキャラにもいける。



天雷破命中。

一発キャラサスカッチは11位。でも、デミトリと同じくプレイヤーの腕によっては上位キャラをくえるキャラだろう。めくりやすくなった大キックでの往復は対空技のないキャラにとって脅威。ビシャモン、アナカリス、フォボスなどの上位キャラにも一度まとわりついてしまえば勝つことが可能だ。

しかしこのまとわりつきをあっさり返されるキャラに対してはかなり辛いだろう。モリガン、サベルなどはこの辺のことが考慮されて低い数字がついている。

## 新キャラ大きく出遅れる

12位にレイレイ、13位にドノヴァンと新キャラのポイントはかなり低くなっている。

レイレイはどうしても攻めが単調になってしまうという欠点がある。スペシャルストックが溜まれば強力なEX技天雷破が使えるのだが…。この技も素早く上（分銅）、下（地震）と素早く操作されると回避されてしまう。

奇襲技の旋風舞、低空ダッシュをどのように攻めのバリエーションに組み込んでいくかが勝利へのポイントになるだろう。あと何かの＋αがあればかなり強くなるキャラなのだが。残念。

さて、数値を見ていくと3が目立つ。ガードキャンセルが返響器なのでダッシュが強力な上位キャラに手も足も出ないようだ。唯一有利な数字がついているのはビクトル。

ドノヴァンはレイレイよりさらに低いポイント。五分がレイレイで有利なのはビクトル。ドノヴァンはレイレイと違い攻めの幅がキルシュレッドという技のおかげで広い。つまり、現在もパワーUP中なのである。

不安材料は対空技にある。先読みで出さないといけないイフリートソード。これまた出が遅い立ち、しゃがみ大パンチ。したがって上下の揺さぶりが一番厳しいアナカリスには2という数字がついてしまっている。

ドノヴァンのみ小技連打ダッシュ攻撃にキャンセルがかかることが発覚した。これからの巻き返しに期待したい。

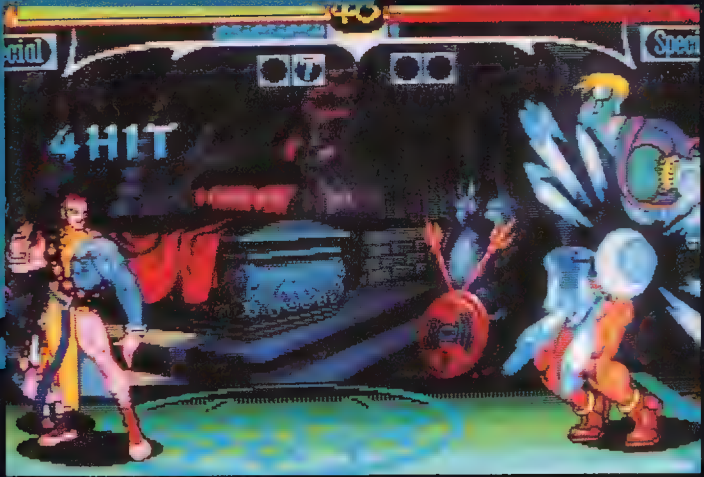
最下位はビクトル。ここにいる原因は3つある。1つ目は移動起き上がりによって起き攻めがしにくくなったこと。つまり、メガスパイクにもっていきにくくなったのだ。2つ目は前ダッシュがないこと。前作から前ダッシュはなかったが、ギガハンマー、ギガバスターが立ちガード可能になったためギガバスターの利用価値がなくなってしまったのだ。ゲルデンハイムも博士取り付き中のスキ（無敵だが）がなければダッシュ用として使えたのだが。3つ目は追い打ち攻撃が弱いということ。いちいち距離を調整しないと相手に当たらない。ダメージは14キャラ中最下位といいところが1つもない。

電気の中パンチ、大パンチで飛び道具を消せるようになったのが唯一のパワーUP。これはうまく使いこなしたいところだ。

メガスパイクを決めないと価値はないのでいかにメガスパイクをかけるがビクトル使いの最大のテーマだろう。ジャンプ中パンチをスカしてから、相手の跳び込みをガードしたあと、起き上がりとポイントは多い。常に狙っていきたいところだ。

ざーっとダイヤグラムを見ると驚くことに4以下しかない。特に、パイロンには2がついている。さすがにこのままダイヤグラムが推移していくことはないと思う。

いかがでしたでしょうか。まだ第2弾ということで暫定で数字を放り込んだところもあるので次回での順位の変動は必ずあるはず。特に下位の3人は何ポイントかUPするのは確実。第3弾を楽しみに待っていてほしい。




剣の使い方でどんどんパワーUP。

## 君も追い打ち博士
# 追い打ち大百科

以前触れた追い打ち攻撃を今回は徹底解析。しっかり覚えてしっかり追い打ちをかけよう。

担当：松っちゃん

### 追い打ちの必要性

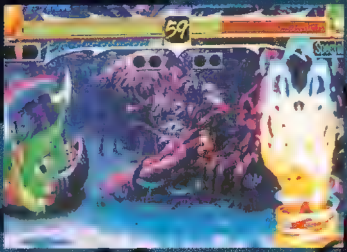
追い打ち攻撃はとても地味な技。しかし、これを確実に入れてくる相手と入れてこない相手ではイヤさが全然違う。当然、入れてくるほうがイヤ。チリも積もれば何とやらで少ない威力でも何回も入れれば結構いい減りをする。決してバカにはできない。

また、何キャラかはES追い打ちのダメージが超デカイ。これらのキャラはスペシャルストックを追い打ちにつぎ込もう。

### 起き上がり方によって

追い打ちは相手の起き上がり方によって入ったり、入らなかったりする。これは、各キャラごとに早い起き上がりと遅い起き上がりがあるためだ。これについては別表で表すことにしよう。

ここでは、相手の早い起き上がりをしたものと想定して表を作成している。○は確実に追い打ちが入る、△は条件付き、×は入らないということだ。[illegible]は相手が空中にいること、[illegible]はタイミング良く追い打ちをかけること。[illegible]の場合は、レバー上+Ⓚ連打では追い打ちは入らないぞ。



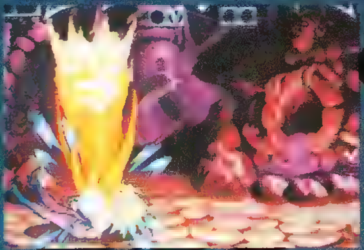

この辺で上+Ⓚを入力。

すると、ちょうどいいタイミングで追い打ちがかかる。

### 秘技「2回追い打ち」

[illegible]アナカリス、ガロン、モリガン、サスカッチには追い打ちを2回以上かけることができる。ただし、これができるのはビシャモン、パイロンの[illegible]キャラのみ。

これらの4キャラを転ばせたあと移動起き上がりしても[illegible]らう。そして、追い打ちを普段通り当てたらそのまま[illegible]Ⓚ連打。これで最低2回は追い打ちをかけられるはず。ちょっとビックリ。ちなみに、追い打ちは小、中、大のどのボタンで出してもまったく同じ。ボタンにこだわる必要はない。




[illegible]

そうすればもう1回追い打ちがかかる。

### どの起き上がりが早い?

| | |
|---|---|
| ドノヴァン | ニュートラル |
| レイレイ | 前or後移動 |
| パイロン | 前or後移動 |
| フォボス | 前or後移動 |
| デミトリ | ニュートラル |
| ビクトル | ニュートラル |
| ガロン | ニュートラル |
| ザベル | 後移動 |
| モリガン | ニュートラル |
| アナカリス | ニュートラル |
| フェリシア | ニュートラル |
| ビシャモン | 後移動 |
| オルバス | 後移動 |
| サスカッチ | ニュートラル |

## ドノヴァン

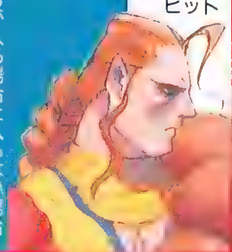
通常 ES
1→2
ヒット

ドノヴァンは、はっきり言って追い打ちをかける機会は[illegible]。[illegible]追い打ちが入るのは、チェンジイモータルとソードグラップルの後のみ。

[illegible]追い打ちは2、3歩前に歩いてから出さないと空振りしてしまう。

[illegible]ちが入る場合と入らない場合がある。これは、大足払いを[illegible]ければ浅いほど追い打ちをかけやすい。

[illegible]いため、追い打ちをわざわざESにする必要はない。



| | 大足払い | イフリートソード | ブレスオブデス | チェンジイモータル | 通常投げ | ソードグラップル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| レイレイ | △ | × | × | ○ | × | ○ |
| フォボス | △ | × | × | ○ | × | ○ |
| パイロン | △ | × | × | ○ | × | ○ |
| デミトリ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ガロン | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ビクトル | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ザベル | △ | × | × | ○ | × | ○ |
| モリガン | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| アナカリス | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ |
| フェリシア | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ビシャモン | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| オルバス | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| サスカッチ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |

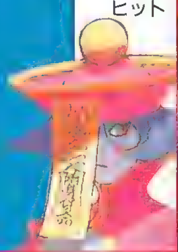
## レイレイ

通常 ES
4→8
ヒット

コマンド投げの放天撃のあとのES追い打ちは強力。相手の体力をごっそり奪うこと[illegible]打ち、どちらにスペシャルス[illegible]ろだ。

レイレイの追い打ち攻撃は出るのが早いので、レバー上+[illegible]

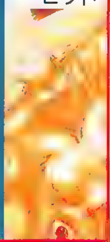
着地する直前にコマンド入力[illegible]効率良くダメージを与えることができる。



| | 大足払い | しゃがみ大パンチ | 天雷破 | 地霊刀 | 通常投げ | 放天撃 | 空中投げ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| レイレイ | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | × |
| フォボス | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | × |
| パイロン | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | × |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| ザベル | ○ | △ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| ビシャモン | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | × |
| オルバス | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | × |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |

## パイロン

通常 ES 3→6 ヒット



パイロンの追い打ちもレイレイと同じく出るのが早い。したがって、タイミングを計って追い打ちをかける必要がある。

大足払いのあとの追い打ちが入るか入らないかは、当てる深さによる。浅めに当てることができれば、追い打ちが入るだろう。

ソルスマッシャーはES技のみ追い打ちがかかる。忘れないように。

コマンド投げのプラネットバーニング以外は、ほとんどの場合確実に追い打ちが入るのでES技で追い打ちにいっても構わない。スペシャルストックのこれといった使い方がないからね。

| | 大足払い | ゾディアックファイア(目) | オービター・ブレイズ | ESソルスマッシャー | コスモディスラプション(目) | 通常投げ(目) | プラネットバーニング | 空中投げ(目) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| レイレイ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| フォボス | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| パイロン | △ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × |
| デミトリ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ガロン | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ビクトル | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ザベル | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| モリガン | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| フェリシア | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ビシャモン | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| オルバス | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| サスカッチ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |

## フォボス

通常 ES 1→4 ヒット



フォボスは全キャラ中で一番追い打ちをかけることのできる技が多い。キャラによって入る、入らないというのが大足払いだけなので相手を転ばせたらすかさず追い打ちをかけること。また、バージョンによっては相手が地上にいるときのみジャンプ中パンチで相手を転ばせることができる。この後も全キャラに対して追い打ちが入るぞ。

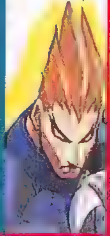
遠距離大キック、ジェノサイドバルカンは相打ちになっても追い打ちをかけることができる。

ES技の追い打ちはまずまずの減りなのでスペシャルストックのあるときは使っていくといいだろう。

| | 大足払い | しゃがみ小・中パンチ(空) | 近・遠大キック(空) | ジェノサイドバルカン | ESマイトランチャー | ファイナルガーディアン(目) | 通常投げ | サーキットスクラッパー | 空中投げ(目) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| レイレイ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| フォボス | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| パイロン | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ザベル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ |

## デミトリ

通常 ES 1→6 ヒット



デミトリは、ドノヴァンと同じく追い打ちの効果範囲が狭いので、場合によっては空振りしてしまうことがある。ESカオスフレア、デモンブラストについては追い打ちが届く位置で当てることを前提としている。

デモンクレイドルは小で出したときを基準にしているので中や大で出したときは表のとおりにいかないぞ。また、小のデモンクレイドルを空中の相手に当てた場合はレイレイ、フォボスに追い打ちが入ることがある。

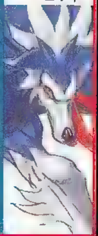
ミッドナイトプレジャーのあとにホーッとしている人が多いが全キャラに対して追い打ちが入る。たまに、ミッドナイト追い打ちで5HITになることがあるのがおもしろい。

デモンブラストという優れたEX技をデミトリは持っているのでトドメ以外にES追い打ちを使うことはないだろう。

| | 大足払い | デモンクレイドル | バットスピン(空) | ESカオスフレア | ミッドナイトプレジャー | デモンブラスト | 通常投げ | ネガティブストーレン | 空中投げ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| レイレイ | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| フォボス | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| パイロン | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| ザベル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |

## ガロン

通常 ES 1→2 ヒット



ガロンは、追い打ちをかけようとするとクライムレイザーが出がち。ニュートラルを経由してから上+キックを入力すればこの失敗は防げるだろう。

投げた後の追い打ちはすぐにタイミングを計って出すこと。でないと必ず空振りしてしまう。ガロンの投げは相手の頭と足の位置を入れ換える（起き上がりリバーサル時のコマンド入力が逆になる）のでわざと追い打ちをスカしてチェーンコンボを重ねてもいい。逆入力することを相手が知らなければ起き上がり必殺技を出そうとしてくってくれるはずだ。

ビーストキャノンの後の追い打ちは、ビーストキャノンを下方向（[illegible]）で出したときのみ。上方向（[illegible]）で出したときは追い打ちは入らないぞ。

ES追い打ちの減りは強烈。スペシャルストックはこのES追い打ちにつぎ込もう。

| | 大足払い | ビーストキャノン | クライムレイザー | ドラゴンキャノン | パンチ・キック投げ(目) | ワイルドサーキュラー | 空中投げ(目) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| レイレイ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| フォボス | × | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ |
| パイロン | × | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ザベル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |

## ビクトル

通常 ES 1→3 ヒット



効果範囲が狭い、スカるとスキが生じて投げられるなどとにかく使いづらいビクトルの追い打ち。ただし、電撃大足払いのあとだけはどんな状況でも追い打ちが入るので確実に決めたいところ。電撃大足払いのあとは、少し前に歩いてから出すのがポイントだ。

ギガハンマー、バーン、バスターは当たり方によって追い打ちの入れ易さが変わる。例の如く浅めに当たるといい。ハンマー、バスターは小、中、大関係なく追い打ちが入るぞ。

投げが強力なだけに投げのあとに追い打ちが入らないのはちと痛い。追い打ちをESで出すと3ヒットするようになるがダメージのほうはイマイチ。特にES版で使う必要はないだろう。

| | 大足払い | 電撃大足払い | ギガハンマー | ギガバスター | ギガバーン | ギガプルート | ハイギガバスター | サンダーブレイク | 投げ技すべて |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| レイレイ | × | ○ | △ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| フォボス | × | ○ | △ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| パイロン | × | ○ | △ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| デミトリ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ガロン | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ビクトル | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ザベル | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| モリガン | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| アナカリス | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| フェリシア | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| サスカッチ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |

## ザベル

通常 ES 3→6 ヒット



ザベルもガロンと同じく●+Ⓚという技があるため追い打ちをかけるのを失敗してしまうときがある。注意が必要だ。

地上デスハリケーンは小が最強だ。中や大、ESで出すと追い打ちはかかりにくくなる。空中デスハリケーンは地上とは逆小・中・大と大のほうが追い打ちをかけやすい（地上の敵に当たりやすい）のだ。一方、デスボルテージのほうは相手が浮遊するため、地上にいるだろうが空中だろうが余裕を持って追い打ちにいくことができる。

ザベルも強力なスピー●が早いのでレバー+Ⓚボタン連打よりも、タイミングを計ってコマンド入力したほうがいいだろう。

ES追い打ちのダメージは強烈。スペシャルストックに余裕があるときは使っていいぞ。

| | 大足払い | デスハリケーン | デスボルテージ | イービルスクリーム | ヘルダンク | キック投げ | スカルパニッシュ | 空中投げ(目) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| レイレイ | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| フォボス | × | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| パイロン | × | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| ザベル | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | × | △ | × | ○ |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | × | △ | × | ○ |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ |

# モリガン

通常 ES 4→8 ヒット

鋭く追い打ちをかけにいくのは、追い打ちスピードの速いモリガン。大足払いのあと急いで●＋◎を入力しないと先に相手が立ってしまう。
これとは逆に、落ち着いて追い打ちをかけるのは、空中バルキリーターンとソウルフィストが当たったとき。タイミングを計って追い打ちをかけよう。
ダークネスイリュージョンで転ばせたあとに追い打ちがかかるのは、空中ダークネスイリュージョンが画面端でヒットしたときのみ。条件がかなり厳しい。
ES追い打ちの攻撃力はまあまあなのだが、ダークネスイリュージョン、ESシャドウブレイドなどスペシャルストックの使い道が多いのでトドメ以外で[illegible]にする機会はない。

| | 大足払い | シャドウブレイド | ソウルフィスト㊤ | ESソウルフィスト | バルキリーターン㊤ | ダークネスイリュージョン | 通常投げ | ベクタードレイン | 空中投げ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ | × | × |
| レイレイ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × |
| フォボス | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × |
| パイロン | × | × | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ | × | × |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × |
| ザベル | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ | × | × |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ | × | × |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × |

# アナカリス

通常 ES 1→2 ヒット

実はES追い打ちが超減るアナカリス。スペシャルストックのすべてを追い打ちに使ってもいいほどだ。
棺の舞、コブラブロー、ミイラドロップと追い打ちの入る必殺技が多い。特にコブラブローは空中でヒットしたとき、ESコブラブローは地上でも空中でもヒットすれば相手は倒れ追い打ちが入る。
また、しゃがみ大パンチを相手が倒れる寸前で[illegible]大足払い。こうすれば、しゃがみ大パンチで転ばせた後にも、大足払いと同じように追い打ちが入る。ここでも有効かつ重要なテクニックだ。
このキャラって追い打ちをかけるときは●or●＋◎にすること。●に入れると無敵ジャンプしてしまいやすい。

| | 大足払い | 棺の舞 | コブラブロー㊤ | ファラオマジック | 奈落の穴 | ミイラドロップ | ESミイラドロップ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| レイレイ | × | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| フォボス | × | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| パイロン | × | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ザベル | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| オルバス | × | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × |

# フェリシア

通常 ES 1→8 ヒット

フェリシアは、追い打ちを入れた後に相手の反対側に移動する。つまり、追い打ちの後は起き上がり側をとることができる。あと攻めれば起き上がり側はコマンド入力を逆にしなければいけないというメリットがある。これを利用しない手はないね。しかし、キック投げ、空中投げは[illegible]と入れ替える技。したがってこのあと追い打ちをかけると起き上がり側は通常の入力でいい。うーん、奥が深いねー。
ES追い打ちの攻撃力は高め。安定して相手の体力を削っていくか、EX技で一気に体力を奪うかプレイヤーの好みしだい。

| | 大足払い | スクラッチ | バックラー | デルタキック | ダンシングフラッシュ | プリーズヘルプミー | キック投げ㊐ | ヘルキャット | 空中投げ㊐ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| レイレイ | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| フォボス | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| パイロン | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ザベル | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ |

# ビシャモン

通常 ES 1→5 ヒット

ビシャモンは、投げのあとに追い打ちが入るのが特徴。ただ鬼炎斬は小が基本。大だと入りにくくなる。鬼炎斬の[illegible]によって追い打ちが入る。入らないなどのことはない。
斬り捨て御免は[illegible]追い打ちが入らないが、ザンコツになると追い打ちが入る。つかめなかったからといって怒ったりすることはない。
ES追い打ちの攻撃力はまあまあ。鬼首捻りが超使えるのでスペシャルストックを「とどめ」にとっておくのがいいだろう。

| | 大足払い | 鬼炎斬 | ES撥ね刃 | 連ね斬り | 鬼首捻り㊤ | 通常投げ | 斬り捨て御免 | 空中投げ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| レイレイ | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| フォボス | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| パイロン | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| デミトリ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ガロン | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ビクトル | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ザベル | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| モリガン | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| アナカリス | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| フェリシア | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ビシャモン | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| オルバス | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| サスカッチ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

# オルバス

通常 ES 1→3 ヒット

狙ってきたカニバン（ダイレクトシザーズ）のあとにのみ追い打ちが入るのはお得。意外ときちんと追い打ちをかけている人は少ない。
EX技がイマイチ（[illegible]）なのでスペシャルストックは追い打ちに使ってもいかない。ES追い打ちもあまり効果的ではない。何によりスペシャルストックを使う場面が[illegible]だろうね。
オルバスの追い打ちもフェリシアと同じく通過型なので追い打ち後の起き攻めはやりやすいだろう。

| | 大足払い | しゃがみ大パンチ | トリックフィッシュ | トリックフィッシュ㊤ | アクアスプレッド | ダイレクトシザーズ | 通常投げ | クリスタルランサー | スカイネプチューン | 空中投げ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| レイレイ | × | × | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| フォボス | × | × | × | ○ | × | ○ | × | × | × | × |
| パイロン | × | × | × | ○ | × | ○ | × | × | × | × |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| ザベル | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| ビシャモン | × | × | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| オルバス | × | × | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |

# サスカッチ

通常 ES 1→2 ヒット

サスカッチの追い打ちは、最速型。追い打ちを入れてから更にめくりケイ。さて、起き上がり側の必殺技入力は[illegible]ーで[illegible]起き攻めができるぞ。
ESビッグタイフーンは画面の相手に当たっても転ばすことができるが技のスキが大きいため追い打ちを入れることはできない。
大足払いのザベルのみ△は画面端のみ入るということだ。
ES追い打ちだが、攻撃力は低め。ESビッグタイフーンがかなり使えるので、そちらにスペシャルストックを使ったほうがいいだろう。

| | 大足払い | ジャンプ大パンチ | ビッグサイクロン | ビッグタイフーン㊤ | ビッグタワーズ | ビッグフリーザー | ビッグアイスバーン | 通常投げ | ビッグスイング | 空中投げ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドノヴァン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| レイレイ | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| フォボス | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| パイロン | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| デミトリ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| ガロン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| ビクトル | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| ザベル | △ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| モリガン | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| アナカリス | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| フェリシア | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| ビシャモン | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| オルバス | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| サスカッチ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |

知らなきゃ損ソン!

# レバガチャのススメ

レバガチャすれば相手の攻撃を
回避できるのに、そのままボーッと
している君!これを読みたまえ。

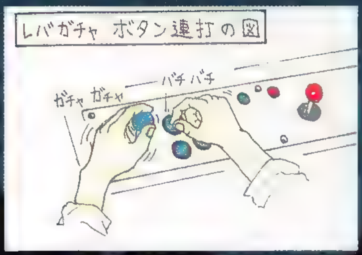
担当:㊗

## レバガチャとは!?

レバガチャとは、レバーを左右に素早くはじくこと。ストIIシリーズにあった「ピヨリ」を早く解除するのに用いられたテクニックだ。

レバガチャは**必ずレバーを上下または左右交互に入力しなければならない。**右方向にしか入力しなかったり、レバーを回したのではレバガチャの効果は得られない。

また、レバガチャと同時にボタン連打することも忘れずに。これは、**レバーとボタンの両方の入力を受け付けているためだ。**この入力回数が多ければ多いほどピヨリの解除は早くなるぞ。でも、あまりにも激しくレバガチャしてコンパネを破壊しないように。



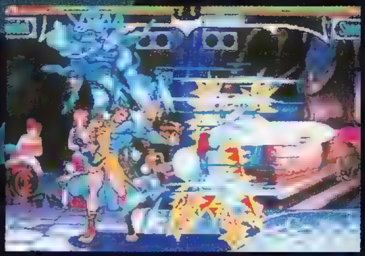

## どんなときにレバガチャするのか

レバガチャをすることによって得られる効果は3つ。与えるダメージ増加、受けるダメージ減少、操作不能状態回復。それでは、どの技がこれらの効果をもたらすのか見ていこう。

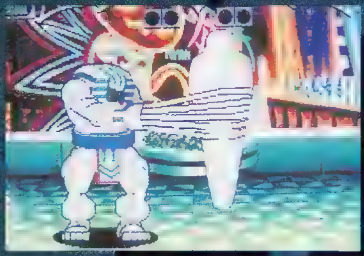
## ダメージ増加

ドノヴァンのライトニングソード、アナカリスのミイラドロップ、フェリシアのローリングスクラッチ、レイレイの旋風舞がこれにあたる。

ライトニングソード、ローリングスクラッチはボタンしか受け付けていないのでレバガチャの必要はなし。どの技もES版で使ってもダメージを増加できるぞ。



これは連打のみ。



そら〜レバガチャだー。さらに追い打ちをかけることも忘れずに。

レバガチャとは関係ないが特殊な方法でダメージを増加できる技も触れておこう。

パイロンのディスラプションは前々号で紹介したとおりボタンを押す長さで星座を変えることができる。ビシャモンの居合斬りはタメ時間で攻撃力がUPする。ただし、ES版のかっさばきはタメ時間で攻撃力は変化しない。サスカッチのビッグスイングはレバーを2回転させることによってダメージを増加させることができる。どれも予備知識として覚えておこう。

## つかみ技のダメージ増加と受けるダメージ減少

これにあてはまるのは、フェリシア、ザベル、ビクトルのつかみ技とビシャモンの鬼首捻り。

これらのつかみ技は、技を仕掛けたほうと仕掛けられたほうの両方ともレバガチャすること。

つかんだほうはレバガチャでダメージを増加させることができ、つかまれたほうはレバガチャでダメージを減少させることができる。レバガチャのスピードによってはかなりダメージを増加(減少)させることができるので気合を入れてレバガチャしよう。



## 操作不能状態回復

レバガチャで操作不能状態を通常より早く回復できる技は2つ。ビシャモンの魔封じとサスカッチのビッグブランチだ。どちらの技も一瞬で回復可能なので追加攻撃を受ける前にレバガチャで回復させること。オルバスのウォータージェイルはレバガチャすることによって泡に包まれている時間を短くすることができる。



食べられたあとに、



何もしないとビッグフリーザーが直撃。

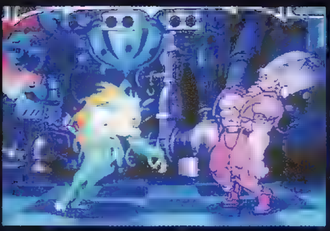


でも、レバガチャすればガードできる。

## レバガチャの効果がまったくない技

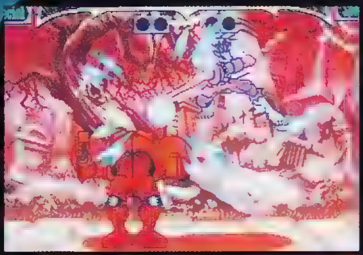
これまでに触れなかった技はすべてレバガチャの効果が得られない。これらの中でもいかにも効果が得られそうで得られない技を紹介していこう。

レイレイ暗器砲(ピヨる物)、ビシャモン撥ね刃、オルバスポイズンブレス、ソニックウェーブ、これらの技は、決まった時間操作不能状態になるためレバガチャしてもまったく意味がない。これらの技をくらった後はおとなしくガード方向にレバーを入れておこう。



レバガチャの効果はなし。おとなしくガードだ。

また、アナカリスの王家の裁き、フォボスのコンフュージョナーに関してもレバガチャの効果はなし。できる限りの抵抗(裁きはレバー操作でよける、コンフュージョナーはとにかく技を出す)はすること。



技は出せるので、とにかく押して抵抗だ。

# Xのようで Xじゃない 空中コンボシステムとその実例

追い打ちのかかる技、かかる状況を覚えて対戦に臨め!追い打ちといっても↑Ⓚじゃないよ。

担当：C・LAN

Vハンターの連続技というと、真っ先に思いつくのはチェーンコンボだが、それだけがすべてではない。空中で複数回技を出し、1回のジャンプで2〜3HITさせたり、従来の連続技の基本概念でもあったキャンセル技を用いた連続技など、様々な形で連続技は存在している。

そんな中から今回は、空中コンボを説明しよう。

## 空中コンボとはそもそも何?

簡単にいうと、特定の技が空中コンボ用として設定されており、その技であれば空中でヒットさせても着地までに追い打ちが可能なのだ。

同社のストⅡXですでに存在していたので、わかっている人も多いかと思う。ただしVハンターの空中コンボはエックスのそれとまったく同じというワケではない。その特徴を挙げてみると…。

①通常技で追い打ちをかけることが可能

②EX技またはES技（エックスでいうスーパーコンボ）から通常技にもつなぐことができる。

この2つが大きな違いだ。キャラ別に実際どんな空中コンボがあるかというと…。

### 〈レイレイ〉
・地霊刀→ダッシュレバー大パンチ

地霊刀を5HITさせてからダッシュレバー大パンチを当てる。実戦度はそこまで高くないので、一応の認識程度に受け取めてほしい。



地霊力がヒット。急いでダッシュして…



レバー大パンチで追い打ち。計6HIT。

### 〈パイロン〉
・コスモディスラプション→ESソリティアックファイアなど

コスモディスラプションは、ボタンを押す長さ、間合いでHIT数が1〜4と変化する。そして、いかなる場合であれ、追い打ちを含めて最高5HITにしかならない点に注意。例えば、コスモディスラプションが2HITした場合、ESソリティアックファイア（ソルスマッシャーやオービターブレイズでも可）は3HITするが、コスモが4HITの場合は1発しか当たらないのである。



コスモディスラプションの当て方で次に入れる技を決める。



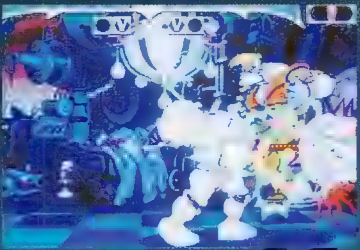
2〜3HITならばES必殺技で計5HIT。コスモが4HITのときはノーマルで。

### 〈フォボス〉
・ESマイトランチャー→（重ね）→ESマイトランチャーなど

倒れた相手の起き上がりに重ねておくようにすると、2HITになり追い打ちが可能。ESマイトランチャーをさらに撃つと、本来なら1発しか当たらずに計3HITになりそうだが、この場合なぜか5HITになる。追い打ちをかける技としては、ほかにダッシュジェノサイドバルカン、コンフュージョナーがお薦めだ。通常技で安定してももちろんかまわない。



起き上がりに重ねるようにESランチャー。すると2HIT。ただ移動起き上がりがあるので実戦では決めにくい。



思い思いの追い打ちを入れてあげよう。ESランチャーをもう一度出せば計5HIT。

### 〈デミトリ〉
・ES空中カオスフレア→立ち大パンチなど

まず、ES空中カオスフレアを2HITさせるのが難しい。しかもフォボスとは違い、その後ESのカオスフレアやダッシュデモンクレイドルを当てても1HITしかしない。

結局、立ち大パンチを当てるか、ノーマルダッシュクレイドルの後に踏むかするのがベスト。

### 〈ザベル〉
・ジャンプ大キック→デスボルテージなど

ザベルのジャンプ大キックが空中の相手に2発だけ当たるという技は意外にあるのだ。ここまでに挙げてきた中ではかなり使える部類に入るのではないだろうか?なお、ESデスハリケーンを出しても1HITしかしない（計3HIT）。確実にいくならレバー中パンチがいい。



ジャンプ大キックが2発した当たらなかったら、…



すかさず追い打ち。…反撃も忘れるな。

### 〈モリガン〉
・シェルキック→ダークネスイリュージョンなど

ダークネスイリュージョンの入力は、予定的に行わないとなかなか難しいので、シャドウブレイドで代用してもいい。ES版はフォボス同様当たるので使って損はない。

かなり多くの…が持っている空中コンボ専用技。確実に追い打ちを入れられるよう意識しておこう。

空中コンボに組み込める技（実戦レベルで、これらの後に追い打ちできるのが条件）

| | 通常技 | 必殺技 | EX技 |
|---|---|---|---|
| レイレイ | ジャンプ大パンチ | | 地霊刀、（天雷破） |
| パイロン | | | コスモディスラプション |
| フォボス | | ESマイトランチャー | ファイナルガーディアン |
| デミトリ | | ES空中カオスフレア | |
| ザベル | 立ち大キック、ジャンプ大キック | | |
| モリガン | シェルキック | | |
| フェリシア | （ジャンプ大キック） | | |
| サスカッチ | （ジャンプ大キック） | | |

一生に一度は決めたい！

# 殿堂入りへの軌跡 ～瞬殺コンボ集～

強力かつ凶悪なコンボを5キャラ分紹介だ。続きはあるのか？

担当：C・LAN

チェーンコンボのシステムが変化して、より楽に、そして多彩になったVハンターの連続技だが、チェーンでつないだ技にはキャンセルがかからないため、前作ほどの驚愕すべき連続技が大変少なくなってしまった。…と思いきや、探せばこれがあるある。フルゲージから一気にKOとまではいかずとも、それに近いダメージを与える連続技が多数見つかるに至った。さすがに全キャラというワケにはいかないが、現在わかっている恐るべき（難度も）連続技を紹介していこう。

どちらかというと鑑賞用といった感じのものが多いが、まぁ見てちょうだい。

## ドノヴァン 12HIT

**（キルシュレッド放し）→立ち小パンチ×3→キルシュレッド引き戻し→立ち小パンチ×5→立ち中パンチ**

画面端で行うのが条件。端の相手が大（放し）のキルシュレットを垂直ジャンプで避け、戻ってくるのを先読みして小パンチを3発。と同時にちょうど戻ってきた剣（3HIT）が当たるようにする。

その間に前進しておき、くらいが切れるギリギリで小パンチ×5から中パンチへチェーンでつなぐ。

小パンチが計8発と見た目はかなり地味だが、ダメージは恐ろしく高い。何とゲージの4分の3ほどを奪ってしまうのだ（注：ダメージレベルは工場出荷設定の5。以後も同様）。その秘密は、剣ありの小パンチ×5にある。1発1発の攻撃力がかなり高く、キルシュレッド以降の6段で約半分減らすことができる。こりゃあ鬼だ。

キャラによっては小パンチ（剣あり）が4発しか入らない。すべてはキルシュレッドを戻す際、小パンチを出すタイミングにかかっているぞ。



キルシュレッド（大）を跳び越してもらって…、



5発入れたらチェーンで中パンチにつなぐ。



すぐに前進し、剣がヒットしたら再びブスブスと小パンチで攻撃。



そろそろくる！というときに小パンチをペチペチ3発。

## レイレイ 22HIT

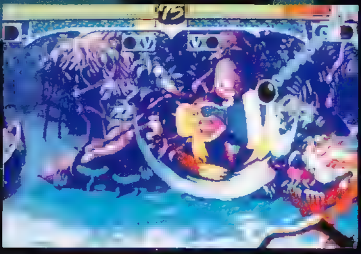
**大暗器砲（ヒョらないもの）→ES返響器→小旋風舞→小足払い→大足払い→天雷破→ES追い打ち**

相手を端にやり、大暗器砲がギリギリ当たるくらいの間合いまで離れる。そこでできる限り早く技をつないでいく。難しいのは旋風舞から小足払いへのつなぎで、大抵ここで失敗することが多い。小足→大足というのは天雷破コマンドを含んでおり、旋風舞で着地したら天雷破コマンドを入力すれば自動でなってくれる。天雷破中に、⬆+Ⓚ連打をしていれば追い打ちも自動ヒットだ。約3分の2のゲージを赤く染めてしまう。

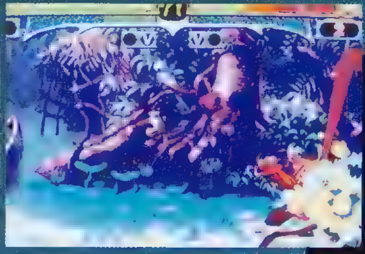
間合いがいい（近い）と、旋風舞が4HITし、計23HITすることがある。



このくらいで大暗器砲と同時にES返響器。



間髪入れずに小で旋風舞。



着地したらレバー下で天雷破を入力。すると小足→大足→天雷破に自動でなる。



ES追い打ちで完成だ。コンボ表示は天雷破の当たり方で2回に分けて表示されることがある。

## フォボス 39HIT

**ジャンプ大キック→中足払い→コンフュージョナー→立ち中パンチ→立ち大パンチ→立ち大キック→ESマイトランチャー→ESジェノサイドバルカン→ES追い打ち**

相手を端近くに追いやり、ジャンプからのコンフュージョナー。実はこれが一番難しい。その後出す技はすべて遠距離用。

中パンチをまず空中でラリっている相手に当て、次の大パンチは早めに出して地上で当てる。すると後退するので少し前進して大キック。

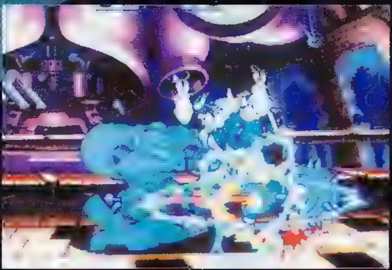
次にESマイトランチャーを出すわけだが、これは3HITさせないために少し早めに出す。起き上がりに置いておく感じだ。こうすることで追加ダメージを受けつけてくれるのである。

すかさず前ダッシュからESジェノサイドバルカン+ES追い打ちで完了。

コンフュージョナー中はコンボ扱いにならないが、相手はガード不能なわけで、実質上3+1+1+1+2+26+5=39HITとなる。

端でコンフュージョナーが決まればその後はすべて入るので、実戦度はかなり高いと思う。39HITすべて決まれば、フルゲージから一気にKOすることができる。EXゲージが4も必要だが、ジェノサイドバルカンと追い打ちはES版ではなくてもいいので、一応ゲージが2あれば可能だ。

大パンチを地上当てするのは2つ理由がある。1つは立ちの下段技を持った相手に大パンチが潰されやすいこと。そしてもう1つは時間稼ぎだ。時間稼ぎというのは、ESマイトランチャー中にちょうどコンフュージョナーが切れるようにするためで、ここで扱う連続技を決める上では何ら



ジャンプ大キックから中足払いとつなぐ。実は初めの3段が一番難しい。


少し下がるので前進して大キック。

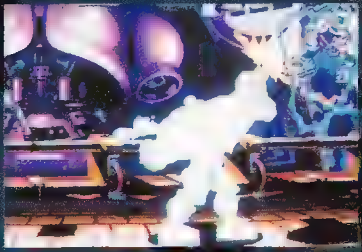

早めに大パンチ。これは地上で当てる。


中パンチ。


中足キャンセルのコンフュージョナー。

そこに前ダッシュからのESパルカン。この後に追い打ちを入れればほぼ死亡だ。

支障はない。ではどんな場合に意味があるかというと、例えばESマイトランチャーの後にある技を使ってみたりすると…。



相手は転ぶから、少し早めにESランチャーを撃っておき、うまく2HITさせる。



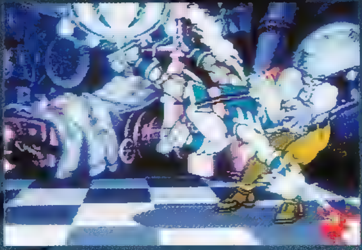
## ビシャモン 11HIT

ジャンプ大キック→しゃがみ中パンチ→下段かっさばき

かっさばきは、居合斬りのES版のこと。いわゆる「ありがち3段」タイプだが、これが馬鹿にできない。ダメージも3分の2以上奪えるし、何より気持ちいい。爽快感という点ではこれに勝るものはなかなかないだろう。


かっさばき。単純だが強力！


しゃがみ中パンチ。これをキャンセルして…。


ジャンプ大キック。

ビクトルとアナカリスにのみ、ジャンプ中パンチ(×2)→小足払いからかっさばくことで12HITを出すことができる。

また「ジャンプ大→中→跳ね刃→返し刃→ES鬼炎斬→ES追い打ち」も合計12HITで、かつダメージもなかなかのもんだぞ。

一応骸封じからやれば1HIT増えるが（表示はない）、ちょっと無理があるので除外（これまでのヤツもかなりキツイけど）。


しゃがみ小パンチ×2。


アストラルからバルキリーターンはできる限り早く入力。

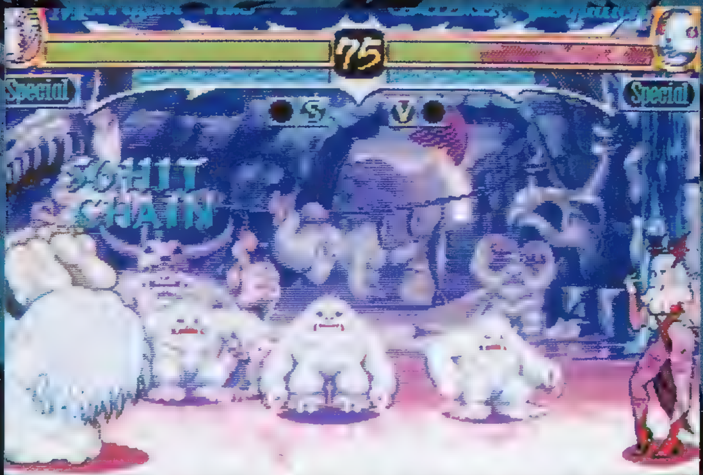
## モリガン 56HIT

（アストラルヴィジョン→）小バルキリーターン→しゃがみ小パンチ→立ち中パンチ→立ち大キック→ダークネスイリュージョン

まず例のごとく相手を画面端へ。ゲージが3あることを確認したら、アストラル→バルキリーターンをできる限り急いで行う。着地したら（この見極めが難しい）しゃがみ小パンチ（×2）からつないでいく。

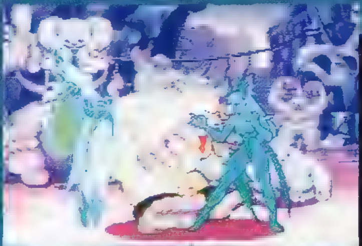
迅速に行えば、大キックまできちんと分身も攻撃する。つまりHIT数が2倍になる。

バルキリーターンから数えて、28＋4＋2＋8＋14＝56HITの表示が出れば成功だ。



56HIT達成。


中パンチへつないで、


ダークネスイリュージョン。かなりギリギリなので迅速に。


さらに大キックへ。キャンセルして

世界英雄武闘伝

# WORLD HEROES PERFECT
## ワールドヒーローズパーフェクト

ついに発売となった、ワールドヒーローズパーフェクト。まずは基本操作を覚えよう。

担当:MOMO



発売直前(されてるかな?)となった、ワールドヒーローズ(以後WH)シリーズの最新作、ワールドヒーローズパーフェクト(以後WHP)。前号で説明しきれなかったシステム、新たに手に入れた新情報を今回も大紹介だ!

### 大きく変化した操作システム

全WHシリーズ通して、一番の変化が、この操作システム。前作までの「ボタンを押す長さによって、技に強弱をつける」というシステムから、操作図のような「真侍魂」方式になったのだ。

中攻撃が追加され、強攻撃がすぐ出せるようになったのだが、最初のうちは戸惑うだろう。中技の存在を忘れたり、強攻撃を押したまま(前作までのクセ)などしてしまい、結構マヌケだ。

中攻撃と同時押し。この2つを頭に叩き込んで、ゲーセンへGOだ。



今回は、中攻撃の使い方が大切だぞ。

### 究極奥義で一発逆転!

バージョンアップするたびに、新しいシステムを取り入れてくるWHシリーズ。当然のごとく、このWHPでも新システムが導入されているのだ。

前回の紹介では説明不足だったシステム、また新たに公開されたシステムなどをまとめて、もう一度紹介しよう。

●エクストラアタック

ABCボタン同時押しで出るこの技は、各キャラごとに違う、特殊な技のことである。

このエクストラアタックは非常に特殊で、単純に攻撃として使えるものから、対戦相手によっては、まるで意味のないものまである。例えば、マキシマムのキャッチングなどは、飛び道具を持たないキャラに対しては使いようがない。逆にラスプーチンの愛の拷問は、非常に強力な武器となるのだ。



攻撃力をアップさせる呂布のエクストラと、エクストラとして復活した、タイガーパンチ。

このように、簡単に出せて使い勝手のいいものが(キャラにもよるが)そろっているので、とりあえずは一度使ってみよう。

●ヒーローゲージシステム

WHPから新たに加わった、体力ゲージとは違う、もう一本のゲージ。これはキャラクターの闘気を表す「ヒーローゲージ」というものなのだ。

このゲージは、攻撃や必殺技を当てれば上昇し、MAX状態になると効果を現す。

MAX状態での効果は、まずダウンする通常技に当たっても、倒れなくなるのだ。強足払いなどが当たっても倒れないので、攻めるほうも、やられたほうも覚えておこう。



MAX状態で足払いをくらっても…、



絶対に倒れないのだ。

**ワールドヒーローズ パーフェクト 操作方法**

Aボタン:弱パンチ
Bボタン:中パンチ
Cボタン:弱キック
Dボタン:中キック
A+Bボタン:強パンチ
C+Dボタン:強キック

レバーを素早く➡➡:ダッシュ
レバーを素早く⬅⬅:バックステップ

A+B+Cボタン:エクストラアタック
B+Cボタン:挑発(レバー方向でポーズを選択)




MAXだと、でかい精霊が出てくる、マッドマンアタック。

MAX状態はこれだけではなく、必殺技もパワーアップするのだ。パワーアップするのは特定の必殺技だけで、1キャラ、1つずつといった感じである。パワーアップすると多段ヒットするようになり、なかなか強力だ。

また、MAX状態で特定の必殺技コマンドを入力すると自動的にパワーアップ版必殺技が出てしまうのだが、このパワーアップ版に限り、出た瞬間は無敵状態があるのだ。これを利用して、闘いを有利に進めることも可能だ。

**●究極奥義**

前回の紹介ではまったく触れてなかったが、なんとWHPには超破壊力を持つ必殺技、究極奥義なるものがあるのだ。

これは、自分の体力が少なくなったときのみ出せる、まさに一発逆転技だ。

究極奥義はヒーローゲージにも対応していて、MAX状態で使うと、とんでもないダメージを与えることができるぞ。

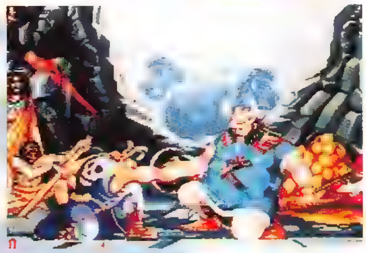
## 特殊操作で究極を目指せ!

まだまだ多くの新システムを搭載している、WHP。ここでは、それほど派手ではないが、とても重要になってくる特殊操作系の説明をしていこう。

**●ガードはじき攻撃**

WHPでは、特定の技を当てることにより、相手のガードを崩すことのできる「ガードはじき攻撃」なるものがあるのだ。

これは読んで字のごとく、この攻撃をガードしてもガードが崩されてしまい、一瞬だが隙ができてしまうのだ。その隙に、攻撃を入れることが可能だぞ。ガードばかりしている相手は、これで崩してやろう。


ガードはじきで崩しといて…、


強足払いを狙う。これは基本。

**●ガードはじき回復**

これはガードはじきに対しての、対応策である。やり方は、ガードを崩された瞬間にレバーをニュートラルに戻すだけだ。

この回復法を使うと、崩されたときにできるスキをなくすことができるのだ。

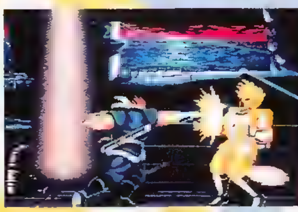
ガードはずしVS回復法。この2つを使った、ハイレベルな闘いが展開されそうだぞ。

**●打撃防御攻撃**

相手の攻撃を受けつつ、反撃できるのが、この打撃防御攻撃だ。

各キャラクターには打撃防御専用技（通常技である）があり、この技と相手の通常技とが同時に当たると、打撃防御技が一方的に打ち勝つのだ。


ハンゾウの打撃防御は中パンチ。この技と当たると、ガードになり…、

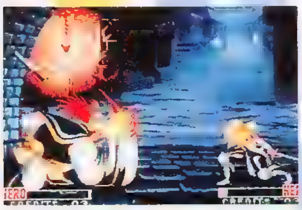

すぐに反撃する。なかなか使える。

至近距離の乱戦になったら、この技を混ぜて闘うといいだろう。

**●飛び道具壊し**

一部のキャラの特定の通常技は、相手の飛び道具を破壊することができるのだ。

しかし、破壊技は強攻撃ばかりなので、速い飛び道具に合わせるのは難しいかもしれない。


このように、一部の技で破壊できる。

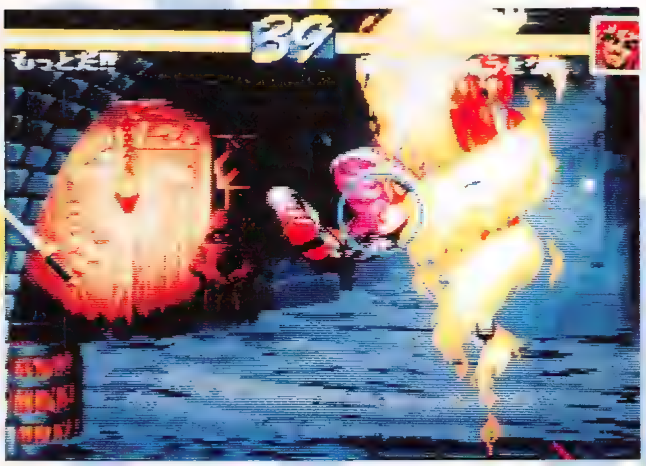
前回の紹介で飛び道具そらしを説明したが、発売バージョンではなくなってしまった。

**●空中ガード**

WHPでは、空中でもガードすることができるようになったのだ。

空中ガードできる技は限られていて、基本的には地面から足が浮いている攻撃と、飛び道具だ。ソバット系の地上通常技もガードできるし、光龍破なども根元部分でなければガード不能。


飛び道具は空中ガード可能だ。


炎龍破も、浮いてしまえばガード可能。

## すべては己を磨くため、己を超えるためでござる!!

# 服部半蔵

### 修行でござるでござ~る

超~まじめな修行男、ハンゾウは今回まじめに修行に打ちこんだようだ。

●疾風燕落とし

これまでの技はよりパワーアップされ、忍者レッグラリアートは「疾風燕落とし」と名を変え、隙も小さくなって再登場。JETからついた、微塵隠れの術はボタンの小、中、大で出現場所を指定できて、さらに同じことをキックで行うと空中に現れるといったコリよう。

●烈光斬

いわずと知れた飛び道具。コマンドを2回入れてからボタンを押すと「大武流烈光斬」になる。JETのころよりも硬直は多少小さい模様。今回から新しくついた中系の攻撃からキャンセルして出すといい。

●光龍破

無敵の対空技。こちらはヒーローゲージ対応型である。ガードされるとやはりヨワヨワだ。

●忍法光輪渦斬

小と中は真横へ移動するワーヒー2までの技で、大はJETのジェットコースタータイプ。

●究極奥義「梵天閃光陣」

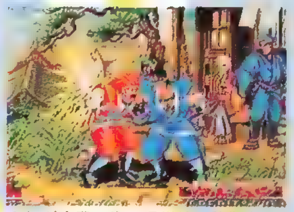
コマンド終了後に超スピードで壁に向けてターン。そのまま相手に突進して、ハンゾウが2人に分身、梵字を出しながら相手を斬りきざむという技。しかもこの技は、しゃがみガードが不可能。威力もなかなか高いほうで、頼れる技になりそうだ。

●疾風の術

ABC同時の特殊技は、「疾風の術」。これは、通常技をキャンセルさせる技だ。ちなみに疾風の術を、逆に通常技でキャンセルすることも可能。つまり、通常技キャンセル通常技を手動で行うと考えてもらえばいい。まあ、全部の技がキャンセルできるわけじゃないが、このゲームは非常に気絶しにくくできている。しかし、この技をうまく使えばバッチリ気絶に持っていけるぞ!!


今回は合計6カ所に場所を指定できるぞ。


ハンゾウが分身して斬りきざむ、梵天閃光陣。カッコイイ~!!


これが疾風の術で通常技を強制キャンセルした瞬間。

| 必殺技 | |
|---|---|
| 烈光斬 | ↓↘→+パンチ |
| 大武流烈光斬 | ↓↘→↓↘→+パンチ |
| 光龍破 | →↓↘+パンチ |
| 忍法光輪渦斬 | ↓↙←+キック |
| 疾風燕落とし | ↓↘→+キック |
| 微塵隠れの術 | ↓↑+ボタンどれか |
| 特殊技 | |
| イヅナ斬り | ジャンプ中に↓+B |
| 二段飛びの術 | ジャンプ中に↖or↑or↗ |
| エクストラアタック | |
| 疾風の術 | ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| 伊賀忍法奥義 梵天閃光陣 | →←↙↓↘→+AC |

## 「半蔵!! 今度こそ決着をつけるぜ!!」

# 風魔小太郎

### オラオラオラ!! 努力は嫌いだぜ!!

まじめに修練をつんだハンゾウに比べ、フウマは努力嫌いらしい(ADK資料より)。しかし、パーフェクトでのフウマはハンゾウに負けず劣らずの新技を修得したようだ。

●龍翔投殺

その技とは、空中投げの龍翔投殺。この技は地上にいる相手を空中からひっつかんで投げてしまうという技。跳び込みからつかんだり、空中炎龍破の降りぎわに近寄ってきた相手を投げてしまったりと、フウマらしい豪快な技だ。

●猿飛びの法

一見二段跳びにそっくりの「猿飛びの法・迦桜羅」は、壁に跳んだあと、突っ込むような直線的な軌道をえがく。

●炎龍破

今回、空中版は技が終わって落下時にもう一度空中必殺技で、炎龍破の落下モーションをキャンセルできる。そのため、炎龍破をガードして歩いてきた奴に新技龍翔投殺で投げてしまうなんてことも可能。

●烈風斬

ハンゾウと違って、手裏剣を投げたときに地面に風を巻き起こす。隙の大きさなどは大差ないと思う。

●爆炎咆哮弾

究極奥義はなんと2種類。ひとつは前作から引きついだ爆烈究極拳。これは上昇後に頂点から突進するときのスピードが格段に速くなっている。もうひとつの奥義は爆炎咆哮弾。炎の玉となって相手にぶつかっていく技で、究極拳と使いわけよう。

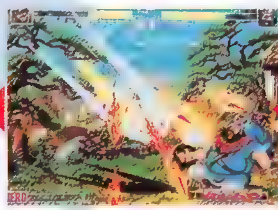
●裏奥義・欺

ABC同時は「裏奥義・欺」というもので、どんな技かというと…。実はフェイント技で必殺技を出すフリをする。レバー方向でフリの技種類を変えれる。フウマらしい…。


空中から地上の敵を投げてしまう。「ハンゾウ様ァ~ッ♡」とは言っていないのでソノ手のファンは早合点しないように。

| 必殺技 | |
|---|---|
| 烈風斬 | ↓↘→+パンチ |
| 大武流烈風斬 | ↓↘→↓↘→+パンチ |
| 炎龍破(空中) | →↓↘+パンチ |
| 忍法風輪華斬 | ↓↙←+キック |
| 龍翔投殺 | ジャンプ中に→↘↓↙←+パンチ |
| 特殊技 | |
| 巴落とし〝不知火〟 | ジャンプ中に↑+以外+AB |
| 二段飛びの術〝飛燕〟 | ジャンプ中にレバー上方向 |
| 猿飛びの法〝迦桜羅〟 | ジャンプ中壁際でレバー逆 |
| エクストラアタック | |
| 裏奥義〝欺〟 | ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| 風魔忍法奥義 爆裂究極拳 | →↘↓↙←↖+AB |
| 爆炎咆哮弾 | ↓↙←↓↙←↓↙←+ABC |


「爆ぜるッ!!」とはいわないよ。


「御大みずからあぁ~」


「うおおお~ッ」と炎の苦無を投げて…、

## 武闘的電影星 金龍（キム・ドラゴン）

担当：Mo…lo

ドラゴンの武器の一つである機動力。他のキャラを遥かに上回る足の速さは健在だ。

素早いダッシュをこまめに使い、相手に近づくことができれば、もうドラゴンペース。接近戦を繰り返せば、一方的に攻め続けることができる。

通常技では、多段ヒットする技が増えているので、相手を固めやすいぞ。

### 接近戦最強！

必殺技はあまり変化はない。飛龍脚はなくなってしまった。

**●竜牙脚**

いわゆるドラゴンキック。少し早くなった感じはある。ヒーローゲージMAX状態では、ヒット数がアップするがなかなか当たらない。

**●百烈拳**

前作とあまり変化はないが、最後の一発に決めポーズがあり、これが隙になる。

**●飛足刀**

これはヒット数が増えている。前作の強飛足刀が今回の中飛足刀で、今回の強はそれに一発追加されたものになっている。

**●百烈脚**

かなり先読みして、やっと対空技になる技。一応変化はあり、スカりモーション中で飛び道具を消すことができるようになったのだ。

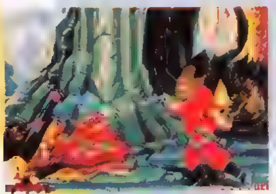
**●龍閃撃**

エクストラアタック。この技のモーション中に相手の攻撃が当たると受け止め、そのままカウンターでお返しする当て身系の技。

ダメージが大きいので、乱戦での一発がかなり効くぞ。

**●神龍連環檄**

走っていき、ヒットすると相手をボコボコにする乱舞系必殺技。MAX状態で出すと、最後の一撃が龍牙脚になる。



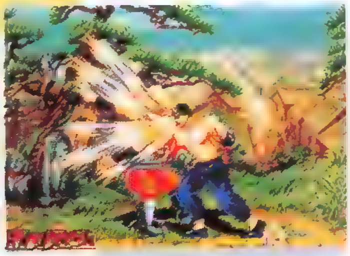
なんと、飛び道具を消せる、百烈脚。



相手の技をガードして…、



叩き返す！ダメージは非常に大きいぞ。



神龍連環檄の最初は、この百烈拳から入るのだ。

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 竜牙脚 | ⬇⬆＋キック |
| 百烈拳 | パンチ連打 |
| 飛足刀 | ⬇↘➡＋キック |
| 百烈脚 | ↘⬇↙⬅＋キック |
| **特殊技** | |
| 三角跳 | ジャンプ中壁際でレバー逆 |
| **エクストラアタック** | |
| 龍閃撃 | ABC同時押し |
| **究極奥義** | |
| 神龍連環檄 | ➡⬅➡＋BD |

## しぶくパワーアップ！ ジンギスカン

担当：がっちん

### 蒙古武烈王 ジンギスカン

覇王となった今も、勝利を目指し肉弾相打つ闘いに挑む。武人として呂布とは互いに尊敬しあっている。

「嬉しいのお、またカいっぱい闘えるとは」

### 必殺技

パワフルな必殺技は健在。すべて溜め技だが強力なものばかりだ。

**●蒙虎覇極道**

空飛ぶショルダーアタック。起き上がりはこれを使おう。攻撃力は相変わらず高い。

**●蒙虎大發破**

名前は新しいが、前作までのモンゴリアンダイナマイトのこと。無敵技ではない。

**●蒙虎穿山甲**

これも同じでモンゴリアンアタックのこと。ただ、横溜めから下溜めに変更された。放物線を描いて相手にくっ付いてゴリゴリ削れる。



今回は信頼度の高そうな蒙虎穿山甲。どう使う？

### 特殊技&エクストラアタック&究極奥義

ジンギスカンの特殊技は豊富にそろっている。どれも重要な、縁の下の力持ちのような技。

**●蒙虎大砂塵**

ヘッドスライディングのこと。小で出すとスキがない。スライディング部隊復活か。

**●蒙虎忍遭**

ただのしゃがみ前進。だが、下留めしながら前移動できるのは大きい。

**●蒙虎雷臀**

前作では必殺技だったモンゴリアンプレスのこと。特殊技なので削れない。

**●蒙虎三角跳**

三角跳び。スピードのないジンギスカンにとっては、とくに重要な技になる。使いこなそう。

**●気合入魂**

ジンギスカンのエクストラアタックはヒーローゲージを上昇させる効果がある。ガードしながら行えばダメージを受けることもないので、スキあらば使っていこう。強力な技に発展させられることは重要だぞ。

**●超蒙虎爆炎弾**

前に炎を飛ばすことのできる蒙虎大發破（モンゴリアンダイナマイト）という感じ。たとえヒットしなくてもゴリゴリ削れるので積極的に使っていきたい。

また、ヒーローゲージが加わると一回で終わらず、もう一回炎が相手を襲う。



その巨体で相手を押しつぶせ！



このままドカーンと…早く使いたいっ。

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| 蒙虎覇極道 | ⬅溜め➡＋パンチ |
| 蒙虎大發破（モンゴリアンダイナマイト） | ⬇溜め⬆＋パンチ |
| 蒙虎穿山甲（モンゴリアンアタック） | ⬇溜め⬆＋キック |
| **特殊技** | |
| 蒙虎大砂塵（ヘッドスライディング） | ↘＋キック |
| 蒙虎忍遭（しゃがみ前進） | レバー↘ |
| 蒙虎雷臀 | ジャンプ中に⬇＋CD |
| 蒙虎三角跳 | ジャンプ中壁際でレバー逆 |
| **エクストラアタック** | |
| 気合入魂 | ABC同時押し |
| **究極奥義** | |
| 超蒙虎爆炎弾 | ➡⬅↙⬇⬆＋AC |

## 気付いたら修行してたのね
# ジャンヌ=ダルク
担当：[illegible]ふりーく

結婚へのあせりを、剣の修行に昇華させてしまったジャンヌ様。強くて当然!ジャンヌ=ダルクに、新技も加わってもう敵はいないかも!?

**「少しはみんな強くていい男になっているかしら?」**

**●オーラバード**
オーラバードを追っかけていく、という攻めは健在。今回も多用されるに違いない。

**●フラッシュソード**
溜め時間の最終的な調整にもよるが、基本的には連続技に組み込んでいくことになるだろう。

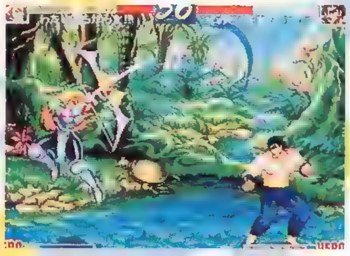
**●ジャスティスソード**
対空として今回も頼りになる技だ。立ち大キックとうまく使いわけていこう。


やっぱジャンヌって基本的に派手だね。もちろんこれはジャスティスソード。

**●スラッシュウィップ**
く、狂っている!?抑圧され続けたジャンヌの狂気が、ほとばしり出たかのような技。ABC同時押しすると剣を鞭のようにして攻撃する。ボタンを離すと攻撃をやめる。そう、ボタンを押している間は剣鞭を振り続けるのだ。その気になれば、スタート直後からタイムオーバーまででもOKだ。もちろんジャンプ攻撃などにはつぶされてしまう。

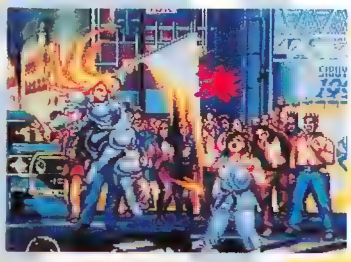
**●ファイヤーバード**
ジャンヌには究極奥義が2つある。一つめはご存じファイヤーバード。
ゲーム全体のスピードが上がった関係で見切られにくくなり、相対的にパワーアップした。削り回数も増えているし、判定面も強化されているようなので、かなり期待していい。

**●エンジェルアロー**
もう一つの究極奥義エンジェルアロー。垂直方向にジャンヌが上昇して、そこから斜め下に向かって矢を連射する。BCDを押している間だけ上昇するので、低空で出すことも可能だし、画面の一番上までいくことも可能だ。ヒーローゲージが溜まっていると矢が三連装となる。3本の線となって矢が降りそそぐさまは圧巻だ。


エンジェルアローの上昇中。矢を射る時は下に向けるぞ。

**大パンチに期待!**

中技ができた関係か、通常技もいくつか変わっている。特にジャンプ大パンチは女王様らしい非道!?そうな技で、かなり使えそうだ。


噂の!?ジャンプ大パンチ。立ち大パンチもこんな感じだ。

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| オーラバード | ←溜め→+パンチ |
| フラッシュソード | ←溜め→+キック |
| ジャスティスソード | ↓溜め↑+キック |
| **特殊技** | |
| グランド・ストライク | ↘+キック |
| マーキュリースマッシュ | ジャンプ中↓+B |
| **エクストラアタック** | |
| スラッシュウィップ | ABC同時押し |
| **究極奥義** | |
| ファイヤーバード | →↓↘→↙+AB |
| エンジェルアロー | ↓↙←↓↘→+BCD |

## 今度は爆撃機だ!
# ブロッケン
担当：ク[illegible]のギィィィィィィ!

とにかく今回のブロッケンは小技が使いやすくなり、接近戦でもそこそこ闘えるようになった。大半の近距離技にキャンセルがかかり、小ロケットが連続技になるのもいい感じ。その他ではレバーニュートラルの大キック（あびせ蹴り）がしゃがみガード不可になっていたり、ジャンプ小パンチが連打できたり、近距離中パンチのアッパーがガードはじき技になっていたりと変わったものも多いが、レバー入れ攻撃などは入力、性能ともにいままでどおり。今回は思いきり攻めていこう。

**●ロケットパンチ**
小のロケットパンチの出が早くなり、キャンセルして出せばほぼ連続技として繋がる。

**●ジャーマンミサイル**
飛び道具を跳ね返せる相手にはこれで、上・下段と撃ち分けていこう。
シブくなった「ジャーマンミサイル」の声が格好よい。

**●ハリケーンアーム**
完全無敵ではなくなったものの、対空／対突進技としての性能は相変わらず一流。
ヒーローゲージMAXで出せばガリガリと空中でも連続ヒット。やっぱブロッケンといやあ、この技だね。中か大で使おう。

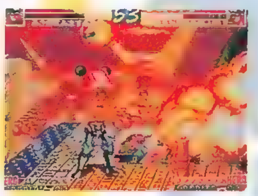

影にも注目！芸コマ！

**●スパークサンダー**
小で出せば今まで通りのスパークサンダー。キャンセルで連続技になるぞ。中・大で出せば、腕を伸ばして出すロングスパークサンダーに。ただ、伸ばした手の先までやられ判定が残っているので、あまり使えないかも。

**●ジャーマンボム**
この技が加わったことで空中戦の幅がさらに広がりそう。
地面に落ちた後の爆炎は、小で真上、中で後ろ、大で前方に広がるので、目の前に大のボムを落としておいてから相手の後ろに着地してガード方向を迷わせたり、頭上を通過してから小ボムで着地の隙をカバーしたりとイロイロできそうだ。

**●メッサーシュミットアタック**
なんか毎回名前の変わるこの技だけど性能的にはほぼ一緒だが今まで以上に使用頻度は高くなりそう。地上からレバー上+ボタン同時入力ですぐに出せるのも今までどおり。

**●ジャーマンエクスプロージョン**
究極奥義であるこの技をズバリ一言で言っちまうと、「自爆」である。しかも「ポチッとな」とかアノシブイ声で言われた日にゃあ…。


自爆後に一瞬見える、この本体は…。

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| ロケットパンチ | ↓↘→+パンチ |
| ジャーマンミサイル | ↓↘→+キック |
| ハリケーンアーム | ↓→↘+パンチ |
| ジャーマンボム | メッサーシュミットアタック中←→+キック |
| スパークサンダー | ボタン連打（ボタンで距離が変化） |
| **特殊技** | |
| フライング・ティーガー・キック | ジャンプ中に↘+CD |
| **エクストラアタック** | |
| メッサーシュミットアタック | ジャンプ中ABC同時押し |
| **究極奥義** | |
| ジャーマンエクスプロージョン | BC+BC+ABC |

## 筋肉パワーパンプUP!
# マッスルパワー

システムが変更されたので技数がかなり増えている。
　ここで特筆したいのが近距離立ち大Ⓟ、中Ⓚである。まず大パンチは振り降ろす系の技でなんと立ちガードしなくてはいけない。起き上がりに重ねるなどして足払いと2択で攻めてみるのもいい。
　もう一つのキックはなんと飛び道具を破壊できるのだ。ただしジャーマンミサイルやマッドアタックなどの地上をはうタイプの技だけだ。


飛び道具を潰す立ち中キック。これは使えるぜ!

### 低空からスーパーへ 必殺技、特殊技

　次に必殺技を見ていこう。
●**マッスルボンバー**
　突進してラリアットをかます相変わらずな技だが、小中大で少し変化する。小だとスキがない分、しゃがんでいる相手に当たらず、中大はスキが大きいものの、しゃがんだ相手にもヒットする。
●**トルネードブリーカー**
　コマンド投げのわりには威力がなく、軽視されがちだが、間合いが前作より広くなっている
●**スーパードロップキック**
　前作の低空ドロップキックのこと。スピードが格段に上がり、ガードされても反撃を受けなくなった。


スーパードロップキックはかなり使える。

●**ギロチン・ドロップ**
　コマンドが↓+CDとなったギロチン。軌道が少し変わったが前作同様の使い方ができそうだ。
●**マッスルホールド**
　ABC同時押しとレバーを組み合せることで対空(パワースラム)、立ち(マッスルスイング)、しゃがみ(パワーボム)の3つの相手の状態を投げることができる。


たとえば対空のマッスルホールドは相手の技すら吸うことだってある。パワースラムはカッコイイ!

●**スーパーデンジャラスジャイアントブリーカー**
　投げ技の一つで、まずヘッドバットを2回決め、そのままパワーボムを2回入れる。これで終わりかと思いきや、足をつかんでジャイアントスイング、さらにトルネードバックブリーカーを決める大技。

| | |
|---|---|
| 必殺技 | |
| マッスルボンバー | ←溜め→+キック |
| スーパードロップキック | ↓↘→↗+キック |
| トルネードブリーカー | レバー1回転+パンチ |
| 特殊技 | |
| ギロチン・ドロップ | ジャンプ中に↓+CD |
| エクストラアタック | |
| マッスルホールド | ABC同時押し |
| パワースラム(空中) | ↘or↑or↗+ABC同時押し |
| マッスルスイング(立ち) | ←orNor→+ABC同時押し |
| パワーボム(しゃがみ) | ↙or↓or↘ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| スーパーデンジャラス ジャイアントブリーカー | ↓↘→←↙↓+AB |

## すべての愛をリニューアル!
# ラスプーチン
担当：愛の信者　カゼユキーニ

　愛の伝道師ラスプーチン。パーフェクトの彼はすべてが変化したといってもいい。一番の変化は通常技の判定。JETでは当たりが弱く、潰されがちだったが今回は全体的に強くなった感がある。これで跳ばせて落とすという理想の闘い方が安定してくれそうだ。


強力対空技「デコピン」が帰ってきた!

### スノーマン登場 必殺技と特殊技について

●**ファイヤーボール**
　ラスプの得意技の飛び道具。硬直などにはさほど変更点がないが、使いやすさは相変わらず。無論、空中でも出すことが可能だ。しゃがみ中パンチなどからキャンセルして出して相手を固めるのが攻めの中心になるだろう。
●**サンダーボール**
　「ファイトニン〜」の声とともに電撃を投げつける技。スピードがかなり速くなっているので奇襲技としては使える。
●**アクセルスピン**
　削り技として重宝したアクセルスピン。使い所は変わらないが、ヒーローゲージが満タンの時に使用することで20ヒット以上する強力版が出せ、しかも、出す瞬間は無敵になる。
●**アイスボール**
　放物線に氷玉を投げつける。


新技「アイスボール」。雪だるまになりつつ攻撃!

　これがヒットすると相手を氷づけにし、その間に追い打ちができる優れ技。
●**愛のコサックダンス**
　コサックキックの名前を改めたもの。前作と違う点は小中大でオーラの大きさと軌道。特に軌道が変化したのは大きく、小のコサックはガードされても反撃を受けないので攻めにも使えるぞ!
●**愛の拷問**
　ABC同時で出る必殺技愛の拷問はオーラハンドで相手を潰してしまう大技。潰された相手は一定時間小さくなったままになり、必殺技が使えなくなる。ここで立ち小キックなどでボコボコにしてやりたいが、逆に反撃されることもある。
●**秘密の花園**
　突然上着を脱ぎ、満面の笑みを浮かべつつ相手に突進し、ぶつかると相手を花園へと引きずり込み○×△○や○☆△○なことをしているらしい。とかなり怪しい技ではあるが、ガード不能な点はいただける。起き上がりに重ねて愛し合っちゃおう。


潰された相手も必殺技以外は使える。まさに一寸法師状態。


通常技対空の真価がとわれるラスプチ。

| | |
|---|---|
| 必殺技 | |
| ファイヤーボール(空中) | ↓↘→+パンチ |
| サンダーボール | ←↙↓↘→+パンチ |
| アイスボール | ↓↙←+パンチ |
| アクセルスピン(空中) | ↓↙←+キック |
| 特殊技 | |
| 愛のコサックダンス | レバー↓↘→+キック |
| エクストラアタック | |
| 愛の拷問 | ABC同時押し |
| 究極の奥義 | |
| 秘密の花園 | ↓↙←→+AC |

## ヘイ、ケンカやるじゃなーい
# キャプテン・キッド
担当：MoMo

七つの海を股にかけ、今日も暴れるC・キッド。
強力な必殺技と機動力を持ち、相手に反撃の隙を与えないほどの超攻めキャラ、それがキッドだ。今回もその攻めっぷりは変わっておらず、さらに磨きをかけたかもしれない。

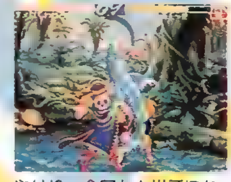
### やっぱりサメは強いじゃなーい!

通常技に関しては、前作とあまり変化はなく、どの技もなかなか強い。その中でも、ガード崩しでもあるしゃがみ中パンチは、非常に使いやすい。連携技の中に組み込んでいき、ガードを崩してガンガン攻めてみよう。
必殺技は、どれも相変わらず強力だぞ。

**●シャークナックル**
キッド基本の飛び道具。この技を中心に、闘いを展開していくことになるだろう。
ヒーローゲージMAXでこの技を出すと、赤いサメが相手にくらいつき、その間に、さらに技を与えられるぞ。


ウラーくらいつけー！この間に、技を当てられるぞ。

**●シャークアッパー**
対空技として大活躍する、シャークアッパー。今回は空中ガードがあるので、ガードされることも多いと思うが、それでも十分に使える。


やはり、今回もお世話になります。

**●パイレーツシップ**
キッドの第2の飛び道具。コマンドで出せるので、いざというときに出せるぞ。

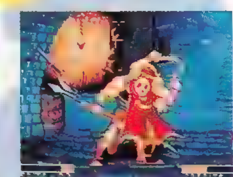

シャークナックルと併用して使うと、なかなか効果的。

**●スパイラルキック**
今回も、連続技のお供として活躍する、スパイラルキック。多段ヒットするので、かなりのダメージが期待できる。

**●ハイパーヤクザキック**
前作同様に、出るのが早いので奇襲技として使うことができる。飛び道具を出しておいて使うと、相手を固めることができるぞ。

**●エクストラアタック**
クイックフォワード・バック
前後に小さく移動することができる。この技（？）の最大の利点は、↘にレバーを入れて同時押しすると、前に移動できるのだ。これで、下に溜めながら相手に近づけるぞ。

**●究極奥義**
パニッシュ・オブ・パイレーツ
相手の首にロープをまき、画面の上に吊るし上げる、とんでもない投げ技。
この技はかなり間合いが広いので、ダッシュで近づいて出したりするとよく決まるぞ。


相手にロープをまきつける瞬間！この後、吊るされるのだ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| シャークナックル | ←溜め→＋パンチ |
| シャークアッパー | ↓溜め↑＋パンチ |
| パイレーツシップ | ↓↘→＋パンチ |
| スパイラルキック | ←溜め→＋キック |
| ハイパーヤクザキック | →↘↓↙←＋キック |
| 特殊技 | |
| シャークキック | ジャンプ中に↘＋CD |
| エクストラアタック | |
| クイック・バック | ←＋ABC同時押し |
| キャプテン・ポーズ | ABC同時押し |
| クイック・フォワード | →＋ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| パニッシュ・オブ・パイレーツ | ←↓↙＋BC |

## ツンドラにフィヨルド
# エリック・ザ・バイキング
担当：[illegible]うちん

### 氷海の猛者 エリック・ザ・バイキング

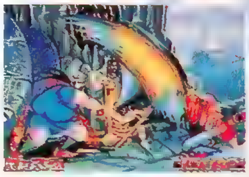
すべてを叩きこわすパワーは歳をとっても衰えるどころかさらに増している。
最強の海の男がバイキングであると証明するために闘う。「行ってくるぞ。なーに、負けはせん。バイキングの誇りにかけて」

### 必殺技

大きな変更点はなく、それほど戸惑うこともないだろう。スキもすくないのでガンガン押せるぞ。

**●エーギルヘブリング**
地を這う飛び道具といえるエーギルヘブリング。相変わらず健在だ。
相手との距離が遠い場合は連発してあげよう。強いぞ。

**●トールハンマー**
相手の頭上にハンマーを打ちかます技。結構出るのが早いので使える。けん制に最適だろう。


トールの怒りがジャックにさくれつ!!悪はゆるさん。

**●ブリザードブレス**
氷の息を相手に吐き出す技。ガードさせるとすぐに消えるので、連発することも可能。画面端に追い込んだときが有効だろう。

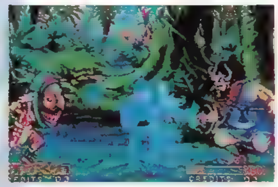
**●ロングホーン**
頭の角を突き出して行く突進技。相手に押さえ込まれたときや起き上がりに使っていこう。

### 特殊技&エクストラアタック&究極奥義

**●シールプレス**
当たり判定が非常に強い技。めくりを狙ってみるのもおもしろい。
エリックにはエクストラアタックが2種類あるが、上段と下段の使い分けであって別ものの技というわけではない。さて、その効果は相手の飛び道具を跳ね返すことにある。
下段であってもコマンドではなくレバーを入れるだけなので、よほど近距離でなければ反応で間に合うぞ。常にボタンを押せるよう意識しておこう。

**●フィヨルド・エコー**
上段の飛び道具を跳ね返せる。レバーはニュートラルでもOKというのは使いやすい。これは使える。

**●ツンドラ・エコー**
こちらは下段の飛び道具を跳ね返せる。自身も持っているエーギルヘブリングやキャプテンキッドのパイレーツシップに有効。


なんでもはね返します。マジです。

**●ホエールヘブリング**
その名のとおりクジラを呼び出す究極奥義。エーギルヘブリングの強力版って感じ。ガンガン出せば逆転も可能だろう。

| 必殺技 | |
|---|---|
| エーギルヘブリング | ↓↙←＋キック |
| トールハンマー | ↓↙←＋キック |
| ブリザードブレス | ←↙↓↘→＋パンチ |
| ロングホーン | ←溜め→＋パンチ |
| 特殊技 | |
| シール・プレス | ジャンプ中に↓＋CD |
| エクストラアタック | |
| エリック・シールド | ABC同時押し |
| フィヨルド・エコー（上段） | ←orNor→＋ABC同時押し |
| ツンドラ・エコー（下段） | ↙or↓or↘＋ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| ホエールヘブリング | ↓↙←↙↓↘＋BD |

元気印の女子高生
# 出雲 良子
担当：MoMo

前作でもそうだったが、今回も良子は通常技が強い。特に、新しく追加された中技が使いやすい。
立ち中キックは、中距離（接近戦より少し離れる）では2段技になっていて、相手を固めるのに使える。また、遠距離でのレバー入れ中キックは移動しながら出せるので、相手を固めつつ、一気に近づいたりできるぞ。
ほかにも、パンチ、キックで強力な技が多いので、通常技には困らないだろう。

## 必殺技は強力だ！

良子の必殺技は投げばかりだが、決まりさえすれば大ダメージを与えることができるのだ。


2段技である、立ち中キック。なかなか使えるぞ。

**●二段背負い投げ**
良子の基本中の基本技。相手を一度背負いで空中に投げ、落ちてくるところにもう一度背負い投げを入れる荒技。
今回は前作ほど規制がないので、よく決めることができる。接近したら、通常技の固めから狙っていこう。

**●居合蹴り**
弱中強で蹴りを出す角度が違うのだが、とりあえず強で出すと当てやすいぞ。

**●戊殺掌**
今回、一番パワーアップしたのが、この技。基本的には、倒れた相手の上に重ねて使う。強で出すとヒット数が多いので、削りとしても使える。
また、ヒーローゲージMAXで出すと「真戊殺掌」になり、さらにヒット数が増える。


ガンガンの李さん直伝である、真戊殺掌。

**●首切り投げ**
前作と同様に、走っていって相手を投げる技。大きな違いは見えないので、前回と同じく今回も使い方が難しい。

**●エクストラアタック 出雲流受け流し投げ**
この技が出ている間に相手の技を受けると、そのまま投げてしまう、いわゆる当て身。
相手の攻撃を読んで、うまく当て身できればいいが、スカると隙が大きいので注意。


このポーズ中に相手の攻撃を受けると…。


ゴロンゴロンと投げるのだ！

**●究極奥義 出雲流鬼ぐるみ**
相手に柔道着をまきつけて、空高くまで持ち上げ、叩きつける技。ヒーローゲージつきだと、2回叩きつける。
投げ技だが、間合いも広く、ダメージもデカい。一発逆転可能な技だ。

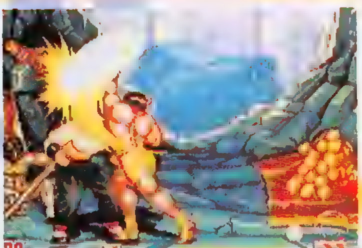
| 必殺技 | |
|---|---|
| 二段背負い投げ | ←↙↓↘→＋パンチ |
| 居合蹴り | →↓↘＋キック |
| 戊殺掌 | ↓↙←＋パンチ |
| 首切り投げ | ←↙↓↘→＋キック |
| 特殊技 | |
| 掌底破 | ↘＋AB |
| 下蹴り | ↘＋CD |
| 三角跳び | ジャンプ中画面端でレバー逆 |
| 必殺真空投げ | ジャンプ中↑以外AB |
| エクストラアタック | |
| 出雲流受け流し投げ | ABC同時押し |
| 地獄車（上段受け流し投げ） | ←orNor→＋ABC同時押し |
| 肩車（下段受け流し投げ） | ↙or↓or↘＋ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| 出雲流鬼ぐるみ | →←↙↓↘→＋BCD |

楽しく愉快に踊りましょう！
# シュラ・ナイ・カノム・トム
担当：大[illegible]ーTAN

真空の虎、シュラ…。今回の修行の成果はいかに？

## これがシュラの魂だ

**●タイガーファング**
相手に向かって爆進し、アッパーを繰り出す。それがタイガーファングだ。
技の隙もそれほどではないので、対戦などでも使っていけそうだ。
ダッシュが速いので、間合いを取ってからいきなり出すのも面白い。


オラ～ッ～いったれや～!!

**●タイガークロー**
タイガーファングのストレート版といったところ。
使い方は、タイガーファングと同様になりそうだ。

**●ムエタイキック**
全身に獅子のオーラをまとい、膝を上に突き上げて上昇する技。
この技を出すと画面から消えてしまうが、レバーを左右どちらかに入れっぱなしにしておくことにより、落下地点を変えることが可能だ。
対空として使うのはもちろんのこと、接近戦でも威力を発揮しそうだぞ。

**●ダブルニーキック**
一度少し浮いてから、2発蹴りを出すのがこの技だ。
相手の出す足払いをかわして出るようになると面白い。

**●タイガーパンチ**
特殊攻撃であるこの技は、相手に向かってダッシュしてゆき、逃げジャンプパンチを自動的にしてくれるというものだ。


輝くお腕は神秘の力！

間合いの取り方に関係なく出せるので、相手の守りを崩すのに有効だろう。

**●ルンピニーダンス**
シュラの究極奥義であるこの技は、パンチとキックを連発して出す、いわゆる乱舞型の技である。


これがルンピニーダンスのフィニッシュ！カックイイ!!

ガードされると頭をかかえてしまうが、隙はないので安心していいよ。
ガードされたあとに再びコマンドを入力しておくと、反撃しようとする相手を吸ってくれることが多い。
キャラ的には一見地味に見えるかもしれないが、使ってみるとなかなか面白いので、色々と試して遊んでみよう。
特に、ルンピニーをガードされたときのポーズは笑える。ヒットしてもガードされてもうれしいぞ。本当に！

| 必殺技 | |
|---|---|
| タイガーファング | ←溜め→＋パンチ |
| タイガークロー | ←溜め→＋キック |
| ムエタイキック | ↓↑＋キック |
| ダブルニーキック | ↓↘→＋キック |
| エクストラアタック | |
| タイガーパンチ | ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| ルンピニーダンス | ↓↙←↙↓↙＋BD |

## ごしょーたぁい！
# マッドマン

### 手数が勝負ザマス！

「2」以降のワーヒーの代名詞、イロモノファンにはたまらぬ、あのマッドマンが、よりイロモノ度も増して帰ってきちまいやがりました。

接近戦では相変わらず、しゃがみ小・中パンチでぺしぺしと固めて、立ち中パンチのサイド仮面につなげるのが基本。前進してくれる立ち小パンチも健在。張りついて攻めたてよう。

ジャンプ大パンチの強さも相変わらずで、接近する手段にはこと欠かないぞ。

**●マッドマンアタック**

一度軽く跳ねてから、精霊くんが元気よく走っていくようになった。まあ、性能的には普通の飛び道具。



MAX時のマッドマンアタックは幽体離脱？

**●マッドランチャー**

精霊を放物線を描いて飛ばす、「精霊迫撃砲」。前作との大きな違いはなし。

**●マッドジャイロ**

相変わらず対空技として重宝する。使いやすい。

**●マッドカッター**

今回、この技はフィニッシュ時以外にも多段ヒットするようになった。相手が地上にいようが空中にいようがおかまいなしにザクザクといける。

**●マッドフライト**

ハンゾウ、フウマの2段ジャンプのように軌道を変えるのに使うというより、あくまで一瞬滞空して対空技をスカす、といった使い方になりそう。この羽ばたいた後は中キックがいいぞ。



とぶザマス！（一瞬ね）

**●ヘブンズブロス**

直訳すると「天国の兄弟（もしくはアニキ）」なんかイヤな予感。コマンドを入力するとおもむろに儀式用（？）の仮面を付け、タイコを叩き出す。それとともに天から光柱が降りてきて、これに触れると、天使に両手をかかえられ、天界に「ごしょーたーい」されてしまう。もちろんガードは不可能だ。ちなみにボタンは画面位置に対応していて、A+Bで右、B+Cで中央、C+Dで右に光柱が出せる。ヒーローゲージMAXで出すと天使のかわりに降りてくる奴らは一体？さらにこの技でフィニッシュすると…すべてはやってからのお楽しみだ。



ごしょーたーい！

| 必殺技 | |
|---|---|
| マッドマンアタック | ⬇⬊➡+パンチ |
| マッドジャイロ | ⬇⬆+パンチ |
| マッドカッター | ⬇⬋⬅+パンチ |
| マッドランチャー | ⬇⬊➡+キック |
| 特殊技 | |
| マッドスライダー | ⬊+キック |
| エクストラアタック | |
| マッドフライト | ABC同時押し |
| マッド・ダンス | （地上で）ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| ヘブンズブロス | ➡⬊⬇⬋⬅➡+ABorBCorCD |

## もち復活！ジョニーズ事務所
# ジョニー・マキシマム

他キャラ同様、マキシマムには戦略を大幅に変えざるを得ないような、前作からの変更はない。

ただ「パーフェクト」は小技の連打やキャンセルが効くようになっている。これまで単発で途切れがちだった攻撃に、新たに『相手を押さえ込む』という課題ができた。

特にこれまでのスライディング。JETでは中・大でしか出せなかったが、何と小でも出せるようになったのだ。

この小スライディングを使って、今までマキシマムにはなかったネチっこい戦法がとれるぞ。しかも現段階では当てれば相手は倒れる。もちろん隙も小さいので、絶対に使える技だと約束しよう。

### 雄たけびと共にあの必殺技も帰ってきた

**●ジョニースペシャル**

相手を抱え上げ、放り投げた後に画面端に押し込むコマンド投げ。残念ながら威力の改善は見られず、今回も通常投げとほぼ同威力だ。間合いも広くない。

**●ショルダーチャージングクラッシュ**

肩でぶつかる突進系、相変わらず使える技である。若干ガードさせた後に間合いが開くようになったようだが、やはり硬直時間は皆無に等しい。

**●ライトニングタックル**

肩から斜め前にジャンプする対空技。性質にほとんど変化はない。前作は大で出すと、ガードされてもかなり間合いが開いたが、今回は開きが多少甘い。

**●ヘッドクラッシュ**

頭から落ちて、相手の頭上を襲う。コマンドがシビアになり、暴発することがなくなったのは喜ばしい点だ。しかし空中制御はできなくなったのは残念。ヒーローゲージ対応技だから、さらに多用は禁物。



ヘッドクラッシュ、ゲージ対応版だ。

**●キャッチング**

マキシマムのABC同時押しがこの技。相手の飛び道具をキャッチして投げ返す。レバーニュートラル、左右で上段（通常飛び道具）、下方向で下段（地を這うタイプ）をキャッチングできる。



シャークナックルは上段、P・シップは下段でキャッチング。

**●ハイパージョニースペシャル**

究極奥義。厳密に言うと打撃系投げ技。だからガード可。しゃがみ大パンチと同様の技が入ると、J・スペシャルのように抱え上げ、地面に叩きつけた敵にヘッドクラッシュを浴びせるのだ。



ハイパージョニーの出始め。モーションは変わらないが…。

| 必殺技 | |
|---|---|
| ジョニースペシャル | ⬅⬋⬇⬊➡+パンチ |
| ショルダーチャージングクラッシュ | ⬇⬊➡+キック |
| ライトニングタックル | ➡⬇⬊+パンチ |
| ヘッドクラッシュ | ⬇⬆+パンチ |
| 特殊技 | |
| スライディング・キック | ⬊+キック |
| エクストラアタック | |
| キャッチング | ABC同時押し |
| 上段キャッチング | ⬅orNor➡+ABC同時押し |
| 下段キャッチング | ⬋or⬇or⬊+ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| ハイパージョニースペシャル | ⬇⬊➡⬇⬊➡+AC |

夜はオレェ〜のものォ〜

# ジャック・ザ・リッパー

担当・KKY・アティトシ

## 俺の素早さに他キャラがついてきた?

ジャックの信条と言えば、他キャラとは一線を画す、素早くリーチのある通常技。

ところが『パーフェクト』では、全体的に通常技のスピード化が感じられる。目立った変更点がないために、この現実はジャックには厳しい。

これまで適当に技を出していても当たる、などという感覚を持っている人は捨てて、慎重さを多分に持って闘いに挑もう。

新たに加わったしゃがみ中キックなんかは、キャンセルもかかって速い技だから、ぜひ活用してみてくれ。

## 血を求めて止まぬ! 鋭利な必殺技群

**●ミキサークラッシュ**

相手の頭を回転爪で襲う。使い勝手は前作と変化はないが、威力が低くなったようだ。やっぱり"ヒドイ技"としての認識が強かったのかな?

**●アイアンクロール**

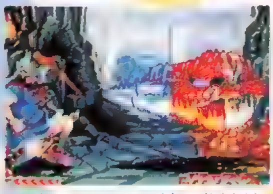
地面を水に見たて、クロールで泳ぐ。その反動で爪が何度も当たる削り技。前作との変化は、まったくと言っていいほどない。

**●ニースマッシャー**

膝から剣を出し、相手に突っ込む。ガードされると隙がでかいので、連続技用。空中で出せるようになったのが最大の変更点だ。ヒーローゲージ対応技でもある。

**●クレイジーエスケープ**

上段かわし——地に潜り攻撃をかわす。潜ってる間は無敵で、レバーとの組合わせで移動できる。ジョーズアタックの代用技といったところか。


ニースマッシャー、ゲージMAX版だ。連続技として使おう。

下段かわし——空中で回転し、足払いなどの下段攻撃をかわす。空中ニースマッシャーを出せるのが利点。

**●ライトニング・ロッド**

雷を真上方向に出し、相手をしびれさせる。ゲージが溜まっていると斜めにも出るぞ。今の所あまり使えないので、ゲージはこの技よりも、ニースマッシャーに注いだほうがいいだろう。


地中に潜って攻撃をかわす。モグラ叩きみたい…。


なぜリョウコが困っているのか知らないが、とにかくスゴイ技。

| | |
|---|---|
| 必殺技 | |
| ミキサークラッシュ | ↓↘→+パンチ |
| アイアンクロール | ↓↘→+キック |
| ニースマッシャー | ↓↙←+キック |
| 特殊技 | |
| トライアングルジャンプ | ジャンプ中画面端でレバー逆 |
| エクストラアタック | |
| クレイジーエスケープ | ABC同時押し |
| 上段かわし | ←orNor→+ABC同時押し |
| 下段かわし | ↙or↓or↘+ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| ライトニング・ロッド | ↓溜め↑+BD |

方天画戟がうなる!

# 呂布奉先

担当・がっちん

ジャックの話を聞いて乱入するが、今回は武人として闘いたいとひそかに思っている。「また闘えるのか、奴らと…」

## 必殺技

呂布らしく豪快な技がそろっている。ややスキは気になるところだが、相手に最低でもガードさせておけば大丈夫だろう。威力もさることながらカッコイイ必殺技が多いので綺麗に使いこなしたい。

**●槍乱舞**

「そうらんぶ」と読む。攻撃判定が全部で3段階に広がっていく技。また、小・中・大と技のリーチが長くなるのも特徴。

**●槍撃破**

百烈系の技。無数の槍で相手を突きまくる。ただ、ガードされると早い段階で間合いが離れてしまうので、やみくもに出すわけにはいかないだろう。

**●気功蹴**

気功蹴は大きく変更された。技そのものは変わっていないにしろ、出せる状態がジャンプ中のみとなっている。これが吉とでるか凶とでるか。

**●火炎拳**

口から炎を吐く技。対空技としての信頼は低そう。ただ、相手にガードさせさえすれば反撃は受けないだろう。画面端に相手を追い込んで使おう。


相手を焼き尽くす火炎拳。

## エクストラ、究極奥義

呂布の特殊技は一風変わっている。まさに特殊技って感じだ。ただし、うまく使いこなせれば絶対に戦力となることは間違いない。

**●天突槍**

画面の上に槍を突き刺してそのまま停止できるエクストラアタック。豪傑ならではの技といえるだろう。放っておくと自動的に落ちてしまうが、かなりの間ぶら下がっていられる。

また、前、下・後ろ方向に着地できるし技を出すことも可能。ジャンプ中の必殺技、気功蹴も出せるぞ。


ジャンプの最高点でボタンを押せばこのとおり。

**●酒借力**

このエクストラアタックは、読んで字のごとく、酒の力を借りる技。次の一撃の攻撃力を高めることができる。飲んでいるあいだにガードしておけば、攻撃はくらわないので積極的に狙ってもいい。


プハー!!と一口。次の一撃はでかいぞ。

**●麒麟猛衝破**

雰囲気としては、槍乱舞で攻撃しつつ最後の3段目で飛び道具が出るというノリの究極奥義。炎の型をした伝説獣「麒麟」が飛んでいく。結構強く信頼性は高そう。

| | |
|---|---|
| 必殺技 | |
| 槍乱舞 | ↓↙←+パンチ |
| 槍撃破 | パンチ連打 |
| 気功蹴 | ジャンプ中←↙↓↘→+キック |
| 火炎拳 | ↓↘→+パンチ |
| エクストラアタック | |
| 天突槍 | ジャンプ中にABC同時押し |
| 酒借力 | ABC同時押し |
| 究極奥義 | |
| 麒麟猛衝破 | →↘↓↙←↖+AC |

# STRIKERS 1945

**発売は近い！準備はOK？**

**前号から気になっていた人も多いだろう。その気になる自機＆ステージを紹介。**

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡





サブウェポンやボムの性能は重要だ。

## まずは好みの機体をチェック

さて、みんなの期待が高まってきたストライカーズ1945。前号ではほんの紹介にすぎなかったので、今回は6機の機体それぞれの特徴をこと細かに解説して行こうかと思う。

発売のほうも、6月中旬てことなので、半月後くらいにまでせまっている。今のうちからこれを見て予習、というのもイイだろう。

ゲーム全体の特徴としては、オーソドックスなタイプのシューティング（ショットとボムね）で、溜め撃ちによるフォーメーション攻撃が特殊で、このゲームの売りでもある。

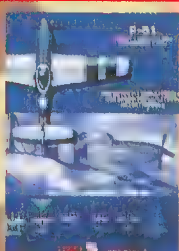
もちろん、フォーメーション攻撃は各機体それぞれ違った種類のものを持っており、使い方が違ってくる。

ボムについても、各機体それぞれ、見た目だけでなく、威力や性能が違い、使い方が異なってくるのだ。

まあ、とりあえずは各機体の性能を見くらべて、自分に一番合ってると思われる機体を探してみてほしい。

各国の名機がズラリとそろったこんなラインナップだ。

## P-51ムスタング



この機体の特長は、〝シールド〟が装備されている点だ。キツイ弾よけをしなくてすむ。

サブウェポンは「連射ロケット弾」。これがなかなかの威力である。

溜め撃ちが「シールドフォーメーション」で、敵弾を消しつつ前方へ回転していってくれるというすぐれもの（攻撃力もある）。

ボムは、B－29援護爆撃。見た目にカッコイイうえ、威力も大きいぞ。しかも使った瞬間弾消ししてくれるのがイイ。

弾消し機体の割に威力もあるので、使い勝手のいい機体、といえそうだ。



シールド防御で弾を消せ！



B－29絨毯爆撃だ。ハデハデ。

## P-38ライトニング



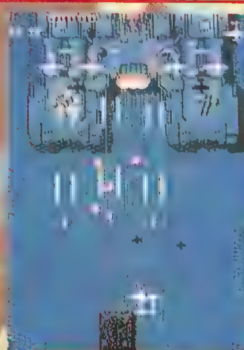
ライトニングの特徴は、まず〝デカイ〟。

その上足が遅いので、使いづらいかも。しかし、それを補う攻撃力があるので、パワー型といったところかな？

サブウェポンは、「ホーミングミサイル」。性能はなかなかのもの。

溜め撃ちは「パラレルフォーメーション」。一定時間味方機を固定する形だ。

ボムは、見てオドロキの「1トン爆弾」。やっぱりライトニングならば宙返りは常識ですかね。

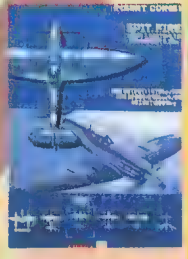


このパラレルフォーメーションを使いこなせ！



この宙返りを見ると思い出すなあ。アレを。

## スピットファイア



この機体は、溜め時間が短いので、溜め撃ちが使える。しかもその溜めがワイドフォーメーションなので、ザコ敵には非常に有効。重ねればボスにもイイ感じ。

サブウェポンは、「ヒートミサイル」。カタイ敵にはめり込んでダメージを与えるぞ。

溜め撃ちがさっきも言った「ワイドフォーメーション」。

ボムは、忍者○ームもびっくりの「ファイヤーブレード」だ。無敵だがほかのショットが撃てなくなるし、ファイヤーブレード自体の威力はそこそこ強いが攻撃範囲が狭い。弾消し専用って感じかもしんない。

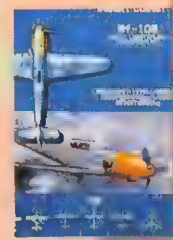


このフォーメーションは自機と一緒に動くのだ。



「ファイヤーブレード」。威力がねえ。

## メッサーシュミット Bf109



メッサーシュミットは、サブウェポンがサーチバルカンである。

このサーチは、カタイ敵優先にサーチするので、ザコを狙ってくれなかったりするが、ザコが多いときは役立つ。あと、この機体は判定が小さいのも挙げておこう。

サブウェポンは、説明したように、「サーチバルカン」。

溜め撃ちは、オプションが回転しながら攻撃し、前方に飛んでいく「ドリルフォーメーション」。

ボムは、これまたカッコイイ「シュツーカ急降下爆撃隊」である。威力は弱め。

一番シンプルで使いやすい機体とも言えるのでは?



ドリルフォーメーションで集中攻撃が強い。



急降下爆撃隊。カッコイイー。

## 零式艦上戦闘機



こいつはいわゆる「ゼロ戦」である。

なんといってもゼロ戦だけあって、動きが遅い!

しかし、パワーがあるんでそのへんは十分カバーしているかな?サブウェポンが連射できるので強い。

サブウェポンは、「投下式小型爆弾」。某ーDS機体を思わせる爆弾で、敵に接近すれば連射も可能。

溜め撃ちは、敵を自動追尾してくれる「ハンターフォーメーション」。動きの遅さをカバーしてくれて大変助かるぞ。

ボムは、通称カミカゼの「ゴッドウインド」。ボム使用中にも自機が動けるのが強みである。



サブウェポンを接近して連射しろ!



カーミーカーゼーのおー…この間に撃ち込もう。

## 震電J7



かのアインも使っていたという、震電だ。

とにかくこの機体は破壊力とスピード。攻め攻め君には持ってこいの機体だ。

サブウェポンが、「大型ロケット弾」で、これがまた威力がある。連射は効かないものの、破壊力バツグンだ。

溜め撃ちは、「アサルトフォーメーション」。左右にショットを連射しながら前方に飛んでいくというものだ。使い方がムズそう。

ボムは、なんとあの「サムライソード」のグレードアップバージョンで、その名も「真サムライソード」(笑)。これは言わずと知れたアレである。もうやるしか。



このフォーメーションは、オプション3つのときのみ前にショットが出る(他は横のみ)。



これが"真"サムライソードだー!

## 日本ステージ



**攻撃目標**：大和級戦艦"紀伊"
瀬戸内海に面する小島にある造船所で建造中の大和級大型戦艦5番艦を破壊せよ。
**敵戦力**：下記の兵器による反撃が予想される。注意されたし。

重巡洋艦　摩耶
爆撃機　連山
戦闘機　飛燕
　　　　旋風
　　　　三菱キ-109

ここからはステージ紹介といってみよう。前半4ステージはランダムで出現する。ガンバードのようにこの面は出ない、ということはなく、全部出てくるのだ。

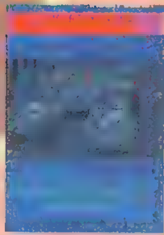


日本ステージは中型機がいっぱい。



これがボス。大和にそっくりだけど違うぞ。

## ドイツステージ



**攻撃目標**：地上戦艦"ドーラマスカー"
ペグニッツ河畔にある小都市にて大口径列車砲を4門装備した超々重戦車を市街に誘導し撃破せよ。
**敵戦力**：下記の兵器による反撃が予想される。注意されたし。

全翼機ホルテン
垂直離着陸機トリープフリューゲル
戦闘機ユンカースJu87シュツーカ
装甲トロッコ　ドライジーネ
超重戦車マウス
対空戦車ヴィルベルヴィント

ドイツステージは戦車や装甲列車が上下左右から出てきていそがしいステージだ。ガンバードと同じく、空中物への接触はミスにはならず、パワー1個分ダウンである。



装甲列車が下から出てくる。危ないなあ。



これがボス。デ、デカイ!!

## アメリカステージ



**攻撃目標**：空中要塞"XFB-1"
カリフォルニア州フォーソン試験飛行場で製作中の超大型実験機の離陸を阻止せよ。
**敵戦力**：下記の兵器による反撃が予想される。注意されたし。

戦闘機　ヘルキャット
　　　　XP-55アセンダー
　　　　ツインムスタング
　　　　XP-67バット
爆撃機　B-36ピースメーカー
　　　　B-35フライングウイング

このステージはデッカイ空中要塞が相手だ。



これはボスじゃない。ケドでかい。こんなのばっかり。



そいでもって、ボスはもっとデカイ。たまんねー。

## ソビエトステージ



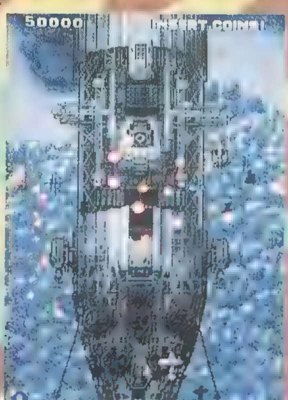
**攻撃目標**：飛行戦艦"ハバロフスク"
ハバロフスク山中の軍事工場。整備施設を破壊し、大型飛行戦艦を追撃せよ。
**敵戦力**：下記の兵器による反撃が予想される。注意されたし。

ジェット戦闘機ヤコブレフYAK-9D
爆撃機　ペトリャーコフ
　　　　ツポレフ

このゲームの特長がもうひとつ。実は、ガンバードや戦国と違って、「ショット最強段階」の時間制限はない。なのでところかまわず撃ちまくっちゃってもいいのだ。



このステージは空中戦が主だ。



ボスは、何段階もの攻撃をしてくるぞ。


ゲーメストムックVol.12
餓狼伝説3
発刊決定
3度目の伝説…
この道は誰にもゆずらない
SNKの看板ゲーム
餓狼伝説シリーズ最新作を
ゲーメストがムック化。
アイランドハガキも募集するぞ
(6月15日消印有効)。
期待されたし。
近日発売予定
価格未定

ついに真のラス公開!!

# 餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY




もうご存知のとおり、山崎のあとにもボスが控えている。ついに、秘伝書の謎も解明されるのか!?

## 秦崇秀・秦崇雷兄弟

山崎を倒しただけでは秘伝書の謎は解決しない。
兄弟を祖先の呪縛から解放せよ!

担当:ハマー

餓狼3では、ラウンド終了ごとにファイティングレベルというものが表示される。ラウンド中で獲得した点が高くて、かかった時間が短ければ、より高いレベル(最高S。次にAAA、AA、A、B、C、D、Eとなっている)になる。これが影響を及ぼすのはボーナス得点だけではないのだ。




うまく超技を使えば、結構Sはとれるぞ。

### 頂点を目指せ!

ファイティングレベルにはそれぞれボーナス得点とポイントテーブルなるものが設定されている。このポイントテーブルは試合ごとに蓄積され、2回目の山崎を倒した時点で総ポイント数からその後の展開が決定されるのである。

これはバッドエンディングも含め4とおりあり、もはずっと高いレベルで勝っていけばよいワケだが、負け試合はマイナスポイントとなることと、1回目の山崎に1本落としてしまうと必要ポイント数が底上げされてしまうこと、この2点には注意しよう。

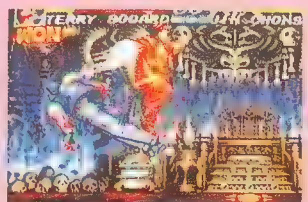
### 秘伝書の謎のカギを握る人物とは

さて、ポイントテーブルを稼いで山崎を倒すと、真のボスである秦兄弟(ただしポイントが足りない場合は弟のみ)が出現する。「なんだ、ただのガキじゃん」と侮ってはいけない。やたら隙の少ない飛び道具に無敵で複数回ヒットする対空技、突進してからの投げ技まで持っている。しかも妙にキビキビ(?)した動きで、これが速い。ちょっと大攻撃を出しただけで、たちまちスウェーからドカッとやられてしまう。弟は勝手に跳んできてくれることが多いのでまたいいが、兄はさらにいやらしい動きをする上に一発の破壊力が凄まじい。うまくパターンにしないとキツいぞ。

とりあえず、ランクA以上を確実に出せるのであれば、最低ランクAのノーミスで秦兄弟を出せる。1敗でもしたら、その分Aより高いランクを出していかなければならない。



直立不動のままスウェーする。昔の何とか人形みたい。




回転しながら上昇する。多段で入るのでとても痛い。



弟とは逆に激情的な兄貴。「こいよぉ!!」のボイスがイカス!




静かな物腰で話す弟。不気味さが漂う。

終わりなき快進撃！
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

貯めた力を爆発させろ!!
# 潜在能力
**超必殺技を超える、究極の必殺技。ここでその謎を徹底分析しよう。**

担当：ハマー

## オレの力はこんなもんじゃないぜ…

もうすでに超必殺技をガンガン使っている人も多いと思うが、あるとき偶然、やたら派手に変化したものを見たことはないだろうか。これは「潜在能力」といって、超必殺技を入力したときにランダムで強力なものに化けるのだ。

ところが、**何とこの潜在攻撃を自由に出す方法があるのだー**ただ、そのためには以下の手順で準備をする必要がある（全キャラ共通）。

**1.試合開始前にABCDボタンを全部押しっ放しにしておく**

**2.「GO!」の表示と同時にスタートを押す（少し前から連打しておけば確実）**

**3.キャラの名前の色が緑に変わったら成功**

この状態を「スペシャルモード」と言い、別表のコマンドを入力することで潜在攻撃を任意に出すことができる。


これがスペシャルモードだ!!

しかし、

**・ライフゲージ点滅時**

**・1ラウンド1回**

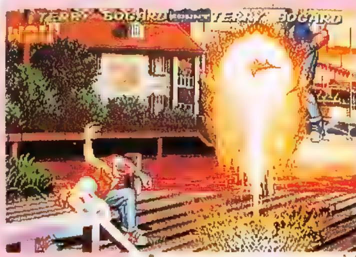
**・キャラ別の特殊な条件**

という制限があるため、普通の超必殺技（?）のように何度も出すことはできない。もちろん空振りしたり潰されたときも、そのラウンド中は打ち止めだ。

## キャラ別に見る細かい特徴

**●テリー**

アッパー→ボディのコンビネーションアーツ（以下コンビ）から、パワーゲイザーを3連発。見た目は派手だが、威力はノーマルゲイザーと同程度。テリー、アンディ、ギースの潜在攻撃は、超必殺技というよりコンビの強化版と考えたほうがよい。


AOUショーで見た人も多いのでは!?入力タイミングは結構シビア。

**●アンディ**

近距離立ち大キックの回転裂蹴りから上げ面、超裂破弾とコンビでつなぐ。が、裂破を全部当てるのは非常に難しいし（スカることもある）、裂破そのものの破壊力がなぜか全然ない。溜めなしで出るのはうれしいけどね。

**●ジョー**

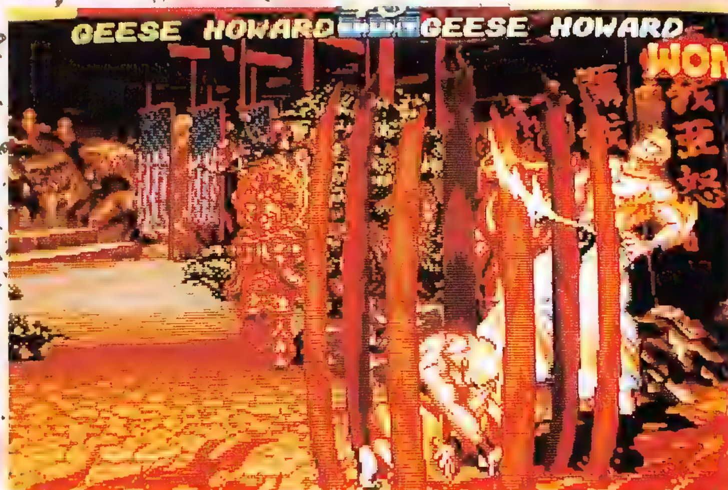
ついにあのスクリューが飛び道具に！超強力！と思ったら離れてないと出ないので、簡単にスウェーで逃げられてしまう。悲しすぎ…。

**●舞**

挑発後Cを押しっ放しにしないと出せない。さらにレバー操作などで挑発をやめても、これまた出ないため、潜在攻撃としてのメリットを生かすためには相手のほうから近付いてきてもらう必要がある（密着して当てれば4ヒット）。CPU戦で稼ぎに使う程度か!?

**●ギース**

・コンビネーションの途中、雷光回し蹴りで気絶させ、レイジングストームを叩き込む。タクマの乱舞同様この気絶は回復不可能だ。2段目のCはレバーがどこに入っていてもOKなので、3段目のレバーを入れながら出せば多少出やすいかも。



真紅のレイジングが炸裂！声のイントネーションまで違うぞ。

**●ボブ**

ダッシュ中は常に減速しているので、要するにレバーを前へ2回入力した後はいつでも出せる。入力するときは余計な方向を経由せず、スパッと正確に操作するのがコツ。近くで入ればスゴい威力だ。

**●ホンフゥ**

条件が厳しいしコマンドも難しい。普通の乱舞は8発だが、こちらは12発！

**●マリー**

起き上がり直後となっているが、実はいつでも出る。ガード不可能ではあるが、スカったらもう出ないので注意。

**●双角**

くらわないと出ない・出てもガードされる・さらに潰される・威力は普通の超必殺技と変わらない――と、まるでいいとこなし。せめて無敵だったらねえ…。


コワい顔その2。でも技は全然コワくない。

## 潜在能力コマンド表

| | コマンド（コンビネーション） |
|---|---|
| テリー | ↙+C~→+C~→↘↓↙←+CD |
| アンディ | ニュートラル+近D~↓+C~↓↙←→+CD |
| ジョー | 一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+CD |
| 舞 | 挑発~C押しっぱなし~→↙→+BD |
| ギース | ↓+C~C~↓↙←→+CD |
| ボブ | 前方ダッシュの減速中に↙↙+CD |
| ホンフゥ | 一定距離離れてタイムが奇数時→↓↘←+CD |
| マリー | 起き上がり直後に←↓↙+C |
| 双角 | 顔面orアッパーor中段ダメージ中→↘↓↙←+CD |

※コマンドは右向きのもの

## 連続技でスカッといきましょう!

## CPU攻略

# ボブ・ウィルソン

ボブは、テリーに次いでCPU攻略が楽なキャラ。山崎をサクッと倒して、秦兄弟も、サクッとね。

担当：KAL

ボブのCPU戦はもの凄く簡単だ。ジャンプから連続技を決めていくだけでいいのだ。しかし、どんなに簡単といっても、肝心の連続技を入れられないのでは仕方ないので、まずはそこから説明していこう。

### 使う連続技はたったこれだけ

CPU戦で使う連続技は主に2種類。

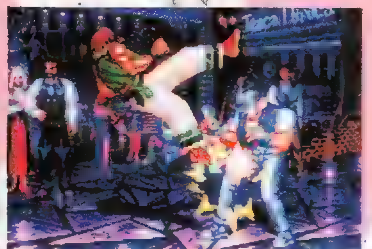
1つ目は、『ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→キャンセルバイソンホーン（小）』。ボタンも大P→大P→小Kなので押しやすい。



ジャンプ大パンチを当てよう。そして…



しゃがみ大パンチ。これを出すとほぼ同時に…



小バイソンホーンのコマンドを入力する。これでキャンセルバイソンホーンのできあがり。

この連続技は、最初のジャンプ攻撃が深くヒットしたときに使う。そしてジャンプ攻撃が足先あたりでヒットした場合はこちらを使う。

『ジャンプ大パンチ→小足払い1～2発→キャンセルバイソンホーン（小）』。

つまり地上でのしゃがみ大パンチにリーチがないので、届かなかったら嫌だなぁ～というときに小足払いを使うわけだ。ということは、別に使い分けることなく、すべて後者の連続技で済ませてしまってもいいということにもなる。

また余裕のある人は、バイソンホーンの代わりにローリングタートル（大）を使ってもいいだろう。

### 跳び込みは大ジャンプを使う

ジャンプからの連続技を使うのは分かったけど、CPUはそんなに簡単にはくらってくれないんじゃないの?と思う人もいるだろう。確かに、普通に跳び込んだのではその通り。ジャンプの昇りで攻撃してきたり、対空技を出してきたりする。

そこで、このゲームでは、大ジャンプをしたときのみ空中で技を何度も出せるのを利用して、CPUキャラに「早めに対空技を出させる」戦法を使うことにする。これは餓狼伝説3のCPU攻略では基礎にあたるものなので、ほかのページで読んだ人もいるかもしれないが、ここでもう一度説明させてもらおう。初めて読む（知る）人はよ～く覚えておこう。

まず、ジャンプはすべて大ジャンプを使う。理由は先ほど述べた通り、空中で何度も技を出せるからだ。そして、大ジャンプの昇りで小パンチを一発出す。これはCPUキャラの対空技を誘うもの。この誘い技に反応して対空技を空振りしているところへ、下りのジャンプ大パンチ、そしてそこからの連続技を決めていくわけだ。



まずは大ジャンプの上昇中、理想では頂点近くで小パンチを出そう。



CPUキャラは超反応なので、これに誘われて対空技を出してしまう。



そして空振りしているところへ、例の大パンチからの連続技を決めていくのだ。

これはほぼ全キャラに効く基本パターンなのだが、中にはほかの方法のほうが簡単だったりする相手もいる。それらも含めて、キャラ別攻略に入っていこう。

### VSヒガシ 好きなようにしたれ

一人目はヒガシがいい。理由は基本パターンが効きにくいからだ。黄金のカカト、タイガーキックなどを出してくるようになるとお手上げだ（体力ゲージが赤くなるとよく出る）。

しかし一人目にもってくると、これが連続技のいい練習台。CPUは一人目と二人目以降の反応の仕方が段違いなので、てこずるヒガシはほとんど反応を見せない一人目にしてやっつけてしまうのだ。ここでは確実にダブルA、もしくはトリプルAを取っておくこと。

### VSマリー [illegible]

地上にいると嫌な相手だが、基本パターンで手堅く倒してしまおう。

後半に出てきて必殺技を対空に使うようになってきたら、離れてダッシュジャンプから基本パターンに持ち込むこと。対マリーではダブルA、もしくはAを取っておこう。

### 対フランコ 発狂しないでね

フランコは基本パターンに完全にハマッてくれる。しかし後半に出てくると、たまに発狂モードに突入してライン間を往復しだす。こうなってしまうと厄介だが、遠くからダッシュジャンプ→基本パターンでまるめこもう。

対バッシュではA～Bが取れていればいい。

### VSボブ 近くから跳ぶな

基本パターンを使うまでもなく、ただ跳び込みから連続技を狙うだけで勝ててしまう。が、近くから跳ぶと昇り小キックや逃げ小キックなどで抵抗してくるので、多少離れたところから跳ぶようにしよう（基本パターンを使う、使わないに限らず）。

また遠くからのダッシュジャンプ→基本パターンも有効。ボブ戦はよくてS、悪くてもAを取っておこう。

### 対山崎 ダッシュジャンプが決め手

バックダッシュで素早く離れて、ダッシュジャンプから基本パターンへ持ち込もう。



これくらい離れたところから、ダッシュ→すぐジャンプでいくのがダッシュジャンプ法だ。

終わりなき快進撃！

# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

対山崎戦はこの方法に徹していればダブルA、悪くでもBは取れる。

## VS舞

調子のいいときは基本パターンでダブルA、なんて感じなのだが、運が悪いとこちらのジャンプ攻撃を空中投げしてきたり、相打ちを何度も繰り返すことになってしまう。

そこで、負けそうなときは、しゃがみガード状態でじっと待とう。すると舞は目の前で近距離立ち大キックを空振りするので、そこへ小足払い→キャンセルバイソンホーンかローリングタートル（大）を当てていく。たまにダッシュ・投げにくるが、見切れる人だけ返して、見切れない人はじっとしていよう。投げくらいは仕方ない。

初めからこの方法でやってもいいが、これだと時間がかかってCやDしか出ないぞ。

## VSアンディ

アンディには基本パターンが効きにくい。昇龍弾を出してくるからだ。

そこで、前半は基本パターンを狙い、体力が少なくなってからはライン移動法を使う。

これは、近すぎない程度に離れたところからレバーを引きつつ（ガード方向に入れながら）BCで奥へ移動し、すぐにDで戻ってくるという戦法。

戻ってくるときのスウェー攻撃が当たったら、間髪入れずにABで手前へ飛ばされているアンディへ対スウェー攻撃による追い打ちを加えよう。

以降は（ガードされたり空振りしたときも）これの繰り返しだ。右手が忙しくなるぞ。A～Cを狙おう。


近すぎず遠すぎず、要するにアンディの攻撃の届かないこの辺から。


奥へ移動。そしてすぐにDで戻ってくる。ヒット後はABで追い打ちを狙え。

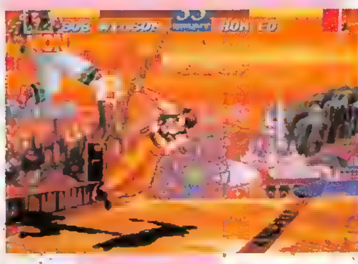
## VSホンフゥ

CPU戦中、最強の敵だ。基本パターンは全く効かない。まずは一番後ろまで下がってしゃがみガード状態で待とう。そしてホンフゥが写真の位置まで歩いてきたら、おもむろにバックジャンプして下りで大パンチを出す。するとジャンプに反応して跳んでくるホンフゥを蹴落すことができる。

これを最後まで繰り返そう。



これくらいまで歩いてきたらバックジャンプ。背景などで覚えよう。跳ぶのが遅れるよりは早すぎるほうがいい。


そしてジャンプの頂点を過ぎたあたりで大パンチを出す。

また待ってるときに電光石火の天ですっ飛んできたときは、ガードした直後にバイソンホーンを入れることができる。ガードしたらすぐにコマンドを入れて小キックボタンを連打しておこう。

なお、待ってるときにダッシュ投げにきた場合は、ホンフゥが「ヨロッ」とするまで待ってから小足払い↓バイソンホーンを入れること。早すぎると制空烈火棍を合わせられる。しかしそこまで近づかれる前に最初の方法で倒せるようにしたいところだ。

そのほかの方法では、少し離れたところで立ち小パンチを出して九龍の読みを空振りさせ、そこへ大足払いを入れる、というやり方もある。

ここではよくてB、普通にやったらC～Dくらいだろう。

## VS双角

ホンフゥを抜けてしまえばクリアしたも同然。

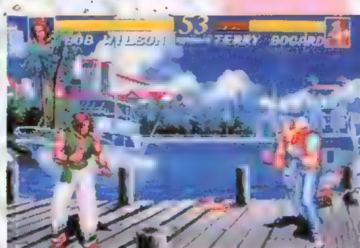
この双角には大のローリングタートルだけでいい。

スタート直後にまず一発。当てて倒したら少し下がって、スタート時と同じくらいの間合いから再び大のローリングタートル。これだけでSだ。


1回当てて転ばしたら、これくらいの間合いからもう一発。重ねないこと。

## VSテリー

前半は基本パターンでもいいが、効かなくなってきたら離れてスライドヘッドバット（レバー前＋C）を出そう。これがおもしろいようによく当たる。ポイントは、画面の端



端々より少し近いくらいからスライドヘッドバット。これに反応してクラックシュートで突っ込んできてくれるテリー。

と端より少し近いくらい、だ。これでダブルAかAは堅い。スタート直後からこの方法でもいい。テリーがジャンプしてきても、スライドヘッドバットで落とす。

## VSギース

基本パターンを使って体力を赤まで減らそう。その後は対アンディで使った少し離れたところからBC→Dで戻る→当たったらABで追い打ち、の戦法が超有効。Dで戻らないと当て身にされてしまうぞ。これでダブルAかAだ。

## VS山崎

1回目と同じやり方でOK。端まで離れてダッシュジャンプから基本パターンをやるのだ。よければトリプルA、悪くてもCくらいは取れるはず。

以上のやり方で楽に最後の敵までいける（断言）。

言い忘れていたが、大ジャンプの後すぐにレバーを下方向へ入れて溜めを作るのを忘れないように。



兄きに敵なし!

# CPU攻略 テリー・ボガード

**ランクはAでもSでも楽ちんでとれる。すべてを連続技としてつなげていけ!!**

担当：C・MAN

テリーのCPUは、世にも恐ろしい連続技を使ったものだ。実戦でも使えるけれど、そこらへんは自分で考えよう。

## 連続技を決めるには

連続技といっても、しゃがみ大パンチ（レバー↘C）にキャンセルをかけ、大クラックをつなげるものだ。しかもその大クラックが決まった後にもまた、しゃがみ大パンチにつながり、また大クラックが入る。要は∞段（途中で気絶するが…）なので、町中の対戦では使わないようにしよう。

そして、相手にしゃがみ大パンチが入らないとき、しゃがみ小から大につなげて大クラックといけ。技のスキを狙うなら、そっちのほうがいい。ガードされてしまい、一発も技が決まらない場合は、そのままガードさせて削り倒してしまえ。キャンセルの練習にもなるしね。


クラックで入ったら、


そのまま↘Cの大パンチにつないで、


もういっちょうクラックだ。

## キャラ別CPU

テリーは、別に誰を最初に持ってこようがある程度勝ち進める。注意する点は、前述したキャンセル技の完璧度と、開幕の攻め方だろう。パターンの骨組は変わらないので、気軽に見ていこう。

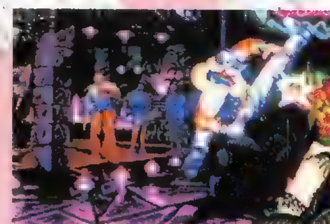
## VSフランコ・バッシュ

一番最初だと大パンチクラックで楽勝なのだが、ちいと辛くなると（2人目以降）パターンに入りにくい。辛くなってきたら、パターンを丸ごと変え、間合いを取りつつ立ち小キックで闘おう。立ち小キックは、ちょっとした対空にもなるので、跳ばれても気にすることはないぞ。


ペチペチと小キックだけでも勝てる。

## VSボブ・ウィルソン

スタートしたらすぐにクラックを撃ち、いきなりパターンにハメてしまう。たまに返し技で邪魔をしてくるが、気にせず間合いを取ってパターンを繰り返そう。


一番パターンにハマりやすいのがこいつだ。

## VSジョー・ヒガシ

ヒガシは、開幕からパターンに入れるときと、暴れまくっていてクラックが入りにくいときがある。

暴れているときはひたすらガードを固めて、突進技でくるのを待とう。その後にはお約束のしゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→キャンセル大クラックだ。


ヒガシは暴れまわるとこまる。そんなときは待て!!

## VSブルー・マリー

ラインを変えてくることが多いので、少々捕まえにくい相手だが、相手がラインを変えたときに戻りを読んでクラックを出せば問題はない。


ボコボコだぜい。

## アクシデント VS山崎竜二

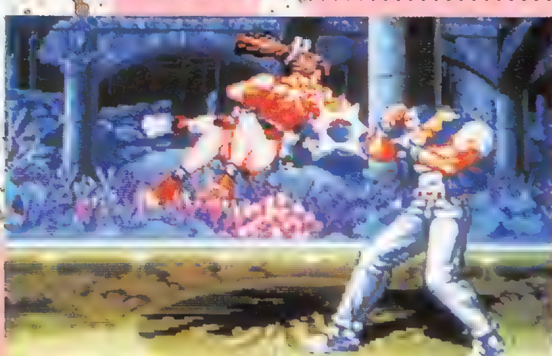
最初に出てくる山崎は、かなり楽勝である。始まったら大クラックパターンだ。

もし苦手なら、スウェーラインからキックの端を当てるように戻れば勝てるぞ。

## VS不知火舞

舞は、こちらの出す技をガンガン返してくる。したがって、いきなりクラックを出したのではダメだぞ。

狙うべきところは、舞が遠間で龍炎舞を出してきたときにクラックで入るか、忍蜂をガードした後に小パンチから


これがくるとうれしい。大パンチだ。

# 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!



これで返されなければよい。

入るかである。一発決めるまで、ねばろう。

## VSアンディ・ボガード

アンディは、始まったらライン移動キックからしゃがみ大パンチにつないで、いつものやつに入ろう。普通にクラックを出してから狙ったり、技を出してくるのを待って小技からつなげてもいけるぞ。

## VSホンフゥ

こいつは、背が低いのかパターンに入り辛く、しゃがんでいるときにこちらの大パンチが決まると、次のクラックが返される。したがって、遠間から大クラックを出すようにし、できるだけガードさせて削り倒してやろう。しつこいようだが、しゃがんで技をくらわすな。決めるときも立ってだ。



削り倒せ。

## VS望月双角

クラックで入るとまきびしで技を返されるので、双角にはライン移動からしゃがみ大パンチにつなげよう。後は息もつかせぬ連続技でエンド。



クラックを出すと、まきびしで返される。



しゃがみ小パンチからつなげろ。

## VSテリー・ボガード

相手をテリーにした場合は跳び込むとガンガン返されるので自分から手が出せない。倒すには、相手が技を出して突っ込んでくるのを待とう。バーンナックルや、パワーダンクを出してきたら、しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→クラックシュートで決まりだ。つなぎまくれ。

## VSギース・ハワード

スタートしてすぐに立ち小パンチを出すと、ギースは烈風拳を出してくる。そしてこっちはそれを大クラックで跳び越して連続技のパターンにつなげるワケだ。クラックを出すときのタイミングだが、立ち小パンチを出したすぐ後に出そう。ダブル烈風拳や、疾風拳で返されてもあきらめるな!!





パンチ、相手は烈風ケ〜ン!!



クラックシュートとよけて

## VS山崎竜二

2人目のヤマザキ、倒し方は一回目と変わらず、スタート直後にクラックを出してパターンにハメるのだ。変わったところは、ただガードが堅くなっただけかな?

と、以上がテリーのCPUパターンだったがどうだったかな?このパターンで秦兄弟も出現してくれるぞ。

# Virtua Fighter 2



## バーチャファイター2

お待たせいたしましたっ! いよいよ段位認定モードで9段(名人)を出す方法を伝授しよう!

今号のメニュー





よろけ後の攻防を制する

# よろけ

じつはヒシでよろけても浮かない時代だったんですよ。

担当:見習い調理師かっちん

前号の本誌では、ヒジでよろけたあとレバーを使った回復法で、斜下掌なら回避できるが斜上掌は回避できない、という内容の記事だったが、気合で回復すれば斜上掌でも浮かないことが判明した。

ヒジでよろけさせたあと、斜上掌でトライしていた方はゴメンなさい。斜上掌でも浮かないんですよ。

## よろけからの脱出! パート2

前回はレバーガチャやレバーぐるぐるなど、さまざまな回復法を紹介した。だが結局、一番早い回復法は「レバーをぐるぐる回しつつボタンを連打する」になる。

ただ、この方法では防御をかなぐり捨ててることになるので、Ⓖボタンを押しながらⓅⓀボタンを交互に連打というのがいいだろう。

以上の方法で回復法を行えば、完璧なタイミングで斜上掌を出されても回避できる。



斜上掌でも浮かないぞ。アマイ!アマイ!!



ヒジでよろけても…

ヒジでよろけても「オッイエー」とはならないぞ。

## よろけ後の攻防

ヒジや中段蹴りでよろけたあとは通常ラウの場合ⓅⓅⓀで安定するのが普通だが、よろけの回復直後に投げを試みる価値もある。いわゆる「よろけ投げ」だ。

これは、よろけさせることが可能なキャラであれば、どのキャラでも行っているはず。中段蹴りからの場合が多いが、ヒジからでも行える。

もともと返しにくいよろけ投げであったが、前述したよろけ回復法に相手が集中すればするほど、この投げも決まりやすくなるはず。もちろん狙うは柳手掛塔だ。

だが、相手にもさらなる対処法があり、よろけ回復を行いつつ投げられるのを想定してⓅ+Ⓖ連打で投げ返しを試みてくるだろう。素早く回復すれば投げにきたラウを投げ返そうという算段だ。



よろけさせてからの投げ。非常に返しにくい。



あれ!?オレが投げるはずだったのに…。

この行動を取られてもラウ側の投げが決まることがあるか、やはりギャンブルの要素はある。勝負するなら投げたか、安定するならⓅⓅⓀだ。

また、先ほどのようにⓅ+Ⓖで回復&投げ返しをする相手には、さりげない中段蹴りも有効。気に入ったら使ってみてね。

## 立ち斜上掌をマスターしたか

さて、これも前号で紹介した「コマンド」を使った斜上掌だが、もうマスターできただろうか。もうチョット新しい情報でフォローしてみよう。

まず、出し方。[illegible]のみでなく、[illegible]でも出すことができる。[illegible]ではイマイチ出しにくいぞ、という読者がいたのならほかの出し方も試してみてほしい。自



立った状態から…



いきなりしゃがみダッシュ。成功の証だ。

分に合った方法が見つけられるはずだ。

また、[illegible]のコマンド入力だけを行って、立ち斜上掌が出るかどうかを確認することもできる。立った状態からしゃがみダッシュできれば成功だ。あとはボタンを押すだけ。しゃがみダッシュ中＝しゃがみ状態なのだ。

ゲームセンターでは友人と対戦台で練習してみよう。お互いラウを選択して、ボタンを押さずに前後のしゃがみダッシュだ。もちろん立った状態からだよ。はたから見てると怪しいかも知れないが、千本ノックでぜひともモノにしてほしい。


基本的に技では止められない。

## やはりラウは最強か？

立ち斜上掌は大げさでなく、自分が止められるか、相手が浮くまで行ってもいいだろう。技ではほとんど止められないからだ。

すでに巷では、立ち斜上掌をマスターしているプレイヤーが続々と出現。かなりの猛威を振るっている。

また、ラウに関するさまざまな情報を提供してくれた全国のプレイヤーの方々に、この場を借りてお礼を申し上げます。ありがとうございます。

無理な反撃はダメ

# 浮かされるポイント

浮かされるポイントと反撃できるポイントを知り、接近戦に強くなろう。

担当：かっちん

ここのコーナーでは「なぜ簡単に浮いてしまうのか」という疑問について、初心者を対象に考えてみたい。

まず、カウンターでくらっているのは当たり前である。こちらが技を出そうとしているのだから、出かかりを潰されているのだ。そして高く浮く。ここまでは分かるよね。だが、それが分かっていても、不利**な状況で無理矢理に技を出している**ことに気づかないといけない。

その無理矢理に出す技の行動とは何か。ズバリしゃがみパンチの連打だ。確かに、しゃがみパンチをシャカシャカ出しているだけで結構相手の技を止めてくれるときもある。


不利な状態での無理な反撃は禁物。「浮く」ぞ。

相手も初心者であれば、攻め方がヌルイのでなおさらそうだ。

しかし、相手がもっとうまい上級者になってくると、その部分をあえて突いてくるもの。何も考えず、不利な状況であるにもかかわらず、とりあえず技を出せばよいというものではない。

## 有利な状態は確実に五分五分は読み合い

まず初めに、相手のどのような技をガードしてから反撃するのかを考えないとダメ。無理な反撃はよい結果を生み出さない。

相手の技をガードしたり、くらった場合などは大まかに3つに分類され、

● 自分が有利
● 五分五分
● 自分が不利

になるはず。

自分が有利になる場合は、俗にいう大技をガードしたあとなど。このあとに自キャラの返し技を入れるのが普通だが、返し技は何をガードしたら何で返す（おもにⓅⓀ）または投げるというように覚えてしまうしかない。むしろ、体が勝手に反応してくれるくらいにだ。

頭ではわかっているが、体が動かないというのはバーチャファイターではありがちなことで、ガンバッテやり込んでほしい。


返し技は確実に決めよう。

さて、お次の五分五分の状態は、やはり読みが大きくからんでくる。だが、ここでのしゃがみパンチやⓅⓀであれば無難は無難。大ケガはしないことが多く、むしろ突破できるときもある。

しかし、さすがにその行動も読まれているとヤバく、そこを反撃されるときもある。だが、それは仕方がないこと。バーチャファイターに万能といわれるモノは基本的にない。

## 不利な状況は我慢

そして、お次が問題の自分が不利の状態。不利な状態とは、大まかにいえば相手に押されている状態。立ちパンチやしゃがみパンチをくらっている、もしくはガードしているときなどがそうだ。

すべての状況を挙げていたらキリがないので、ここでは浮いてしまう状況を考えてみよう。

まず、相手が浮かしてくる技とは何か。そのほとんどがアッパー系の技だろう。ウルフ、ジェフリーのアッパーとラウの斜上掌あたりが脅威となる。

これらの技は、ほとんどがしゃがみパンチから繰り出されることが多いはずだ。ウルフ、ジェフリーのしゃがみパンチ→アッパー、ラウのしゃがみパンチ→斜上掌などは、相手を浮かすための黄金パターン。とくに気をつけなければならない。



しゃがみパンチを受けたあと、スプラッシュが怖いからといってしゃがみパンチを出すと、



アッパーで浮かされてしまう。読みの世界とはいえ、慎重な行動を。

つまり、しゃがみパンチを受けたあとは、投げられる危険性はあるものの、それを回避するために何がなんでもしゃがみパンチを出すと浮かされてしまうのだ。

ここの状況は、どんな名プレイヤーであっても、耐えるのがキツイ。まさに踏ん張りどころだ。

だが、近距離戦であってもしゃがみパンチを立ってスカらせることができれば、いままでの技はすべて出かかりをしゃがみパンチなどで止められるはず。むしろ反撃のチャンスはここであり、今度はこちら側が攻め込む番になる。

相手のしゃがみパンチとはいえ、当たっているのかスカっているのかをキッチリと見極めたい。


しゃがみパンチがスカったら…（このとき自分は立ちガード）、


すぐにしゃがみパンチ。

## 近距離戦のおもしろさを知ろう

密着戦はバーチャファイターの醍醐味の一つ。相手に押されているからといって、バックステップでさがることしかできないようでは、ちっとも上達はしない。

また、上級者同士の攻め合いは必見。お互い凄まじい手数を打ち合っている割には簡単にダウンさせられないもの。押されているときでも、ここ一番でしか技を出していないのがよくわかるぞ。


VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
LIFE IS GAME
君は今までに、いくつのステージをクリアしてきたのだろう。
ステージをクリアする度、君は少しづつ成長する。
困難なステージであれば、それだけ力強くなっていく。
そしてこのステージは、今まで以上にハードなステージとなるだろう。
プロの講師、最強のマシン、業界をシミュレートカリキュラムが待ち受けているのだから。
しかしこのステージをクリアしたとき、君は自分の夢に手が届いているはずだ。
そう、人生はゲーム。
ならば、とことん楽しんでやろうじゃないか。
【'96募集コース】
昼間部2年制
シナリオ＆キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース
【イベントスケジュール】
'96年学校説明会　6/5(月)~6/17(土) 日曜除く
一日体験入学　6/11(日)
模擬試験　6/18(日)
地区説明会　土浦・甲府　6/4(日)
地区説明会　高崎・宇都宮　6/10(土)
地区説明会　新潟・長野　6/18(日)
地区説明会　大阪・静岡　6/24(土)
【'96年度募集案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。
バンタン電脳情報学院
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-5GM
バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王自動車
庚申橋西
ベッカーズ
← 渋谷
目黒 →
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
(バスターミナル)
駒沢通り
さくら銀行

# Friends!

あなたのお友達をご紹介ください。お友達のご自宅にも無料でパンフレットをお送りいたします。

| フリガナ | | 性別 | 年令 | 学　年 |
|---|---|---|---|---|
| 氏　名 | | 男・女 | 才 | 高 短<br>専 大　　年 |
| フリガナ | | | | |
| 現住所 | [〒　　　] 都道府県 | | | |
| | | TEL | | |
| | | (　　　)　　- | | |
| 興味のある学部・専攻 | 学部 | 専攻 | | |

| フリガナ | | 性別 | 年令 | 学　年 |
|---|---|---|---|---|
| 氏　名 | | 男・女 | 才 | 高 短<br>専 大　　年 |
| フリガナ | | | | |
| 現住所 | [〒　　　] 都道府県 | | | |
| | | TEL | | |
| | | (　　　)　　- | | |
| 興味のある学部・専攻 | 学部 | 専攻 | | |

5GMV

## EVENT BOOKING!

[illegible]
[illegible]いらっしゃいましたら氏名2にご記入ください。

■入学相談会

6月5日(月)〜6月10日(土) [illegible]

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 希望日時 | 月 | 日 | 時 | |
| 氏名1 | | 氏名2 | | |

POST CARD

150-00
061

料金受取人払

渋谷局承認

6372

差出有効期間
平成9年
2月19日まで
切手を貼らずに
お出し下さい。

(受取人)
東京都渋谷区恵比寿南
3-1-8-5GMV

バンタンデザイン研究所
入学事務局行

案内書無料請求カード

# VANTAN DESIGN INSTITUTE

以下の項目にご記入ください。無料で[illegible]をお送りいたします。

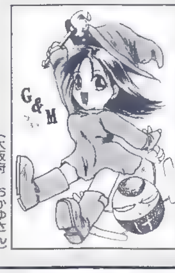
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| フリカナ | | 性別 | 年令 | 学 年 |
| 氏 名 | | 男・女 | 才 | 高 短<br>専 大 年 |
| フリガナ | | | | |
| 現住所 | [〒 ] 都道府県 | | | |
| | | TEL | | |
| | | ( ) - | | |
| 興味のある学部・専攻 | 学部 専攻 | | | |
| 希望案内書 | バンタン昼間部 | バンタン夜間部(キャリアスクール) | | |

# CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST No.145

6.30 30 June 1995




（大阪府 おかゆさん）

●大熱狂のまま幕を閉じたヴァンパイア ハンターのゲーム大会（詳しくは5／31発売のVH大会ビデオを見てね！）。今回はカプコンの最新作「ストリートファイターZERO」の発表&フリープレイなんかもあったりして、もーとにかく盛り上がった。次回の大会は夏ごろに開催する予定。今度は＊＊＊＊あたりでゲーム大会？ いやいや、次は…（まだ内緒）。



特別付録 ビデオゲームミュージックCD&ビデオオールカタログ **PERFECT V**

## 超興奮早取り！夢にまで見た最新ゲーム参上！



## 終わりなき快進撃！立ちはだかるヤツを撃破せよ!!



## ニューゲームジャングル



## 好評連載



## ゲーメストからのお知らせ



### 広告掲載ページご案内
ゲーメスト6月30日号



表紙：「ツインビーヤッホー！」KONAMI イラスト by 藤原ひさし／表紙写真：「ストリートファイターZERO」©CAPCOM

AM2 AM R&D DEPT.#2

Virtua Fighter 2

©SEGA

# 今こそ明そう！名人のすべてを!!
# バーチャファイター2
## 全キャラで名人を取るためのCPU攻略だ！

君も名人をめざせ！
## 段位認定
### 名人の条件と得点システム
謎に包まれた名人の条件が明らかに。　担当　GYU

### 規定技について

段位認定モードで[illegible]試合[illegible]判断基準として[illegible]つの要素[illegible]ある。このうち[illegible]つであ[illegible]技術点を上げるためには規定技を知る必要がある。ここではまず規定技について説明していこう。

規定技とはキャラごとに固定されているもので、キャラの特色を活かした固有技であることが多い。そして規定技にはそれぞれ規定回数というものが定められていて、技術点は規定技を何回ヒットしたかによって判断されるのだ。

まず、技術点は規定技を1回ヒットさせると加算され、規定技を規定回数ヒットさせるとさらに加算される。つまり、1つの規定技につき最大2回の加算が行われるのだ。例えば規定回数が1回の規定技をヒットさせた場合、1回目の得点と規定回数を満たした得点の両方が加算されるのである。

規定技ポイント＝1回以上決めた規定技の数＋規定回数以上決めた規定技の数。

$$\text{技術点}=\frac{100\times\text{規定技ポイント}}{2\times\text{全規定技の数}}=\frac{50\times\text{規定技ポイント}}{\text{全規定技の数}}\quad(0\sim100\ \ \text{pts})$$

※小数点以下は切り捨て

### 同じ技を同じ試合に決めても無意味

ここで規定技を決める際の注意点をいくつか説明しよう。まず、同じ技を同じ試合で2回以上ヒットさせても得点にならないということ。例えば規定回数が2回の規定技の規定数を満たす場合は1試合に1回ずつ決めなくてはならないということである。

### 特殊な規定技

規定技の中には同系列技というものがある。アキラの場合なら[illegible]の同系列として[illegible]（開語・翻語[illegible]歩里語[illegible]）[illegible]である。しかし[illegible]試合[illegible]ても、当然同じ技とみなされ、1回目の技しか認められない。



1試合目に決めた技を[illegible]



同じ技（同系列技を含めて）を2回以上決めても無意味。

また規定技の中に[illegible]のような連続技がある。これにも[illegible]このような連続技は[illegible]技は最後の[illegible]ⓅⓅⓅなら



連続技は[illegible]



最後の[illegible]を決めればOK。[illegible]の場合[illegible]の技[illegible]をヒットすれば規定技にみなされるのである。

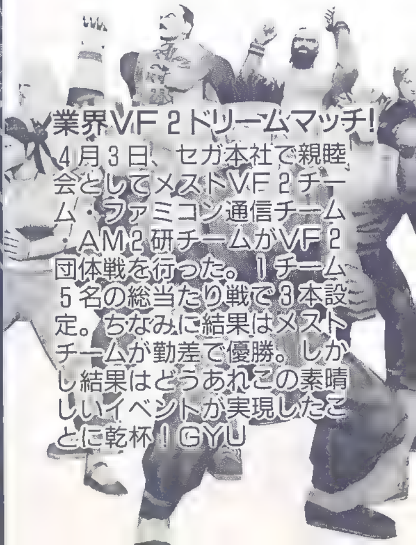
また1つの連続技の中でいくつかの規定条件を含むものもある。アキラの崩撃雲身双虎掌は2段目の[illegible]子穿林までが規定回数2回、3段目の双掌が1回となっているのだ。ここで3段目の双掌を1回決めた場合は2段目と3段目の両方の1回目の得点と規定回数を満たした得点の3つが加算される。

### 名人を出すための条件

上の規定技の条件を満たしたうえで技術点を上昇させても名人を出すためには以下の条件をクリアーしなくてはならない。

①クリアタイム6分30秒以内
②11面クリア

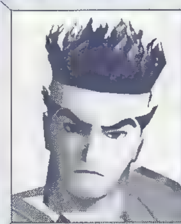
これは6分30秒以内にアキラを倒したうえで全ステージクリア[illegible]。[illegible]得点はすべて[illegible]である[illegible]規定技をすべて[illegible]させれば100ポイントになる。また他の条件を満たしたうえで技術点が100ポイントなら総合評価も100ポイントになるぞ。まれに100ポイント以下でも名人[illegible]段は[illegible]るが、表示の間違いで内容的には100ポイントのハズだ。



**業界VF2ドリームマッチ！**
4月3日、セガ本社で親睦会としてメストVF2チーム・ファミコン通信チーム・AM2研チームがVF2団体戦を行った。1チーム5名の総当たり戦で3本設定。ちなみに結果はメストチームが僅差で優勝。しかし結果はどうあれこの素晴しいイベントが実現したことに乾杯！GYU

終わりなき快進撃！
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ！

# 段位認定



## アキラ

規定技とその回数を覚えて名人をめざせ！
担当：GYU（バーバラ寺岡）

### アキラの規定技に関する注意点

まず、アキラの規定技の中で[illegible]するものについて説明しよう。

猛虎硬爬山は[illegible]離でないと技術点に加算されない[illegible]



この[illegible]いの[illegible]る。[illegible]れはカウンターなどは関係なく、単に距離によるもの。

A・S2とは崩拳➡鷂子穿林までのことである。A・S3とはもちろん崩拳➡鷂子穿林➡双掌。ちなみにA・S3を1回決めた場合、A・S3とA・S2の得点が両方とも一度に加算される。さらにもう一度A・S3を決めてもA・S3の規定回数は1回なのでA・S2の得点が加算されるだけである。

中・下段返しとは、中・下どちらを使っても加算されるということである。例えば中・中や下・中など計2回決めれば規定数を満たすことができる。

そして倒身搜腿。これは同系列技として崩し技5種（開[illegible]諦など）があり、どれを決めても加算される。倒身搜腿は投げ抜けされるので、[illegible]し技を使うことを推める。

連環腿は2発目の蹴りが当たりさえすればOK。逆に右[illegible]部[illegible]けでは得点にならない。

### 外門の決めどころがポイント

まずア[illegible]スとして[illegible]られる[illegible]この1つに打[illegible]技の[illegible]技を決め[illegible]段で崩してから[illegible]までに[illegible]

そ[illegible]でもう[illegible]外門頂肘の決め方についても説明しよう。まず中・下段についてだ[illegible]ラとシュンに決めることがお推め。やり方は崩拳を決めた後に下段外門を入力する。

上段の場合は、ラウで崩拳➡上段外門で1回。2回目は[illegible]ルフで[illegible]ずラウ[illegible]ト開始[illegible]後にⓀ[illegible]して、ブレーンバスターを誘い、Ⓟ+Ⓚで投げ抜けする。するとウルフは上段ⓅかⓀで振り向くので上段外門で返す。これで規定回数を満たせるぞ一

以上の点に気をつけて君も名人をめざせー

## アキラ段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定回数３回 | 猛虎硬爬山（近距離）、鉄山靠、鷂子穿林、大纏崩捶、連環腿 |
| 規定回数２回 | 心意把、崩撃雲身双虎掌２（A・S２）、上段返し、中・下段返し、倒身搜腿 |
| 規定回数１回 | 独歩頂膝、崩撃雲身双虎掌３（A・S３）、揚炮 |



## カゲ

規定技のいろいろな決め方や法則などを教えよう。
担当：キャサ夫

### 規定技の注意点

では、カゲの規定技の中で注意を要するものについて説明しよう。

まずは空中コンボについてだが、これは空中に浮いている敵に4HIT以上の連続技を当てなくてはいけないのだ。[illegible]（[illegible]●Ⓟ）を入れて、その[illegible]延落で[illegible]当てるの[illegible]スト[illegible]まま振り向き散弾裏蹴りを当てればOK。でもたまに落刃返りのあとに散弾裏蹴りの1発目のパンチが当たらず2発目から当たり、3HITコンボになってしまうので注意。

ちなみに空中4HITコンボは弧延落で投げてからじゃないと当たらないぞ！

また、この弧延落も規定技の1つだが、弧延落は投げた瞬間に技術点が加算されるので、わざわざ投げてから落ちるまで[illegible]必要はなく[illegible]ておくと[illegible]水車蹴り[illegible]葉[illegible]龍を当てると一石二鳥である。つまり[illegible]「弧延落＋水車蹴り」という2つのポイントが一気に入るのである。

ほかの注意点は特にはないが、最初のほうの面で当てないと後半ではまず当てることのできない技がいくつかある。

それは、落葉旋風弾、回転地擂り脚、針鼠弾だ。

この3つの技は3面のジェン・ディまでに決めておかないと絶体に"名人"は出せないぞ。

もう1つあるのが浮身膝蹴り。この技も普通の状態ではまず当てることができないので、弧延落で投げてから当てる。基本的に投げてからしゃがみダッシュして出せばよい。何回かやればすぐできるはずだ。



### 小手返しはどこで狙う？

たぶんカゲの規定技で1、2番目くらいに決めづらいのが小手返し。規定数は3回あるが、1～2回はシュンとパイ。最後の3回目はウルフで始まったら、キックを連打して投げを受け身しウルフの振り向きパンチを投げるのだ。

これだけわかれば、もう十分だ。さあゲーセンへいって めざせ"名人"!!

## 影丸段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定回数４回 | 太刀、弧延落、空中コンボ、水車蹴り、雷龍飛翔脚、葉呀龍 |
| 規定回数３回 | 影霞、刀霞、小手返し、浮身膝蹴り、回転地擂り脚、針鼠弾 |
| 規定回数１回 | 落葉旋風弾 |

# 段位認定

## ジャッキー



[illegible]どこで決めるかがポイント。
担当：D-LAN

### ⓅⓀと裏投げに、細心の注意を払え!!

ジャッキーの段位認定[illegible]裏投げのフェースクラッシャーを誰に決めるか[illegible]に尽きる。これはデュ[illegible]で入れることができる。

やり方は…、

①開幕昇り大ジャンプ下り蹴りで[illegible]

[illegible]この2通りの[illegible]うといいだろう[illegible]ルかⓀで返してくる[illegible]あるが、これは[illegible]敗してもめげずにトライだ。

ほかの規定技ではパンチサイドキックが6回と多い。ただ、これはⓅⓅⓀを除く、ラストがⓅⓀになるコンビネーションならすべて同系列技とみなされており、その点は楽だろう。具体的には…、



きたきた。QFを繰り返して下をくぐれば、フェースクラッシャーで規定技完了だ。

- ⓅⓀ（近・遠ともに）
- ➡ⓅⓀ
- [illegible]ⓅⓀ
- [illegible]Ⓟ⇩Ⓚ
- Ⓟ⇩Ⓚ
- [illegible]ⓅⓀ
- [illegible]
- ⓅⓅ⇨ⓅⓀ

と、実に8種類の技が同技として扱われている。ラウ～パイまではやや強引に➡ⓅⓀ、ⓅⓀを狙っていき、リオン、サ[illegible]に、開幕垂直大ジャンプキック[illegible]下り蹴り、カウンタ[illegible]ⓀⓀを決めて[illegible]を狙える[illegible]

### 序盤で打撃技とⓅ+Ⓖを終わらせよう

[illegible]技に[illegible]ではラウ～[illegible]で[illegible]わらせておくようにしよう。ビートナックルはパイで終了。サマーはジャンプパターンでリオン～ウルフまですべてのキャラに決まるぞ。

ジェフリー、ウルフにはⓅⓅ⇨Ⓟをガードさせた後の[illegible]がヒットするので、ⓅⓅ⇨ⓅⓀ、もしくはジャンパタでサマーを決めたらⓅⓀでさっさと倒してしまおう。

以上の点を踏まえれば、ジャッキー名人位は目の前だ。時間的にもキツくないので狙ってみてはいかがかな?

### ジャッキー段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定回数６回 | パンチサイドキックほかⓅⓀコンボ各種。 |
| 規定回数４回 | ノーザンライトボム、ネックブリーカードロップ、サマーソルトキック、ビートナックル |
| 規定回数３回 | ダブルスピニングキック、ニーストライク |
| 規定回数２回 | ライトニングキック３、４、５（どれか）、スピニングキック各種（Ⓚ+Ⓖ、Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ、[illegible]Ⓚ+Ⓖ） |
| 規定回数１回 | フェースクラッシャー |

## サラ



バックドロップさえ決めりゃもう名人だ!
担当：YUKI-K

### サラの規定技に関する注意点

規定技に多数のコンボ技が含まれるサラ。

すべて入れようとすると大変だが、実は楽なやり方があるのだ。

●コンボライジングキック

絶対にすべてが空中以外つながらないこの技。実は、最後までのどれかが当ればOKとされているのだ。つまり、最初のⓅしか当たらなくても最後まで技を出していればOKということなのだ。1、2面で入らなかったらニーキックからの空中コンボでいこう。

●ライジングニー

●サマーソルトキック

両方とも単体で当てるのはつらいか、空中コンボでもOKなので[illegible]サマー[illegible]を当て[illegible]から入れ[illegible]。[illegible]すぎ[illegible]3面に[illegible]は[illegible]やすい[illegible]までやっても問題はない。[illegible]からライ[illegible]ク同様どれでも当たればOKなので結構楽勝だ。

●イリュージョンキック

これをすべて出していれば1～3発目のどれかが当たれば規定をこなしたとされる。

●ダブルステップニー

2発目がほとんど当たらないこの技もどちらかが当たればOK。1～3面のうちに決めておこう。

●トルネードキック

この技はⓀ+Ⓖのスピニングキックで代用可能。こちらのほうが中段攻撃[illegible]りやすいはず。ラ[illegible]ウはステ[illegible]OK。3面で決[illegible]。打撃系に[illegible]投げはリオンでワザと[illegible]れてダウン攻撃を誘い、連打していれば背後をとれる。または外門トラップ[illegible]れはアキ[illegible]でもOK。ほ[illegible]で距離を[illegible]ンプ攻撃をすると[illegible]ンプ攻撃を誘えるので、それをくぐって投げればOK。

背後投げさえしっかり入ればなんの問題もない。さっさととっちまおうぜ!

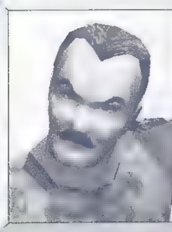
### サラ段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定数４回 | イリュージョンキック（ミラージュも）サマーソルトキック（コンボも）<br>フロントスープレックス、ネックブリーカードロップ |
| 規定数３回 | ラウンドキック（ステップも）、ライジングニー（コンボも）<br>トルネードキック（スピニングでもOK） |
| 規定数２回 | コンボライジングキック |
| 規定数１回 | ダブルステップニー、バックドロップ |



背後投げの決めどころがポイントだ。

終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!



## ラウ

空中コンボで名人!!オーイェー!!

担当：FRS-N.D

### 空中コンボが勝負の分かれ道!!

ラウで空中コンボを完全に当てるには、4[illegible]空[illegible]ンボを当てなければならない。このコンボは[illegible]しかも4ヒットさせなければならないのだ。

ではどうすればいいかというと、空虎脚でカウンターで浮かせてから着地斜上[illegible]・連環転身脚。これなら空中コンボ[illegible]連環転身脚1回、空中コンボ1回カウントされる。つまり[illegible]この連続技[illegible]はもちろん[illegible]両から。ラウ、サ[illegible]唯[illegible]実に決めたいところ。[illegible]は、スタート[illegible]向[illegible]に[illegible]め上へ大ジャンプ、下りでⓀを当てる。そうするとカウンターヒット[illegible]するので[illegible]連環転身脚を[illegible]きろう。

### 地上コンボはラストの蹴りのみでOK

虎脚背転は連環背転脚でもOK。さらにⓅⓅⓀシリーズを地上で当てるなら、すべて最後のⓀが当たりさえすればよい。ⓅⓅⓀを移動に使ってⓀ部分を当てよう。ちなみに、連環転身脚は最後のⓅのみ密着で当てるようにすればⓀも連続技になる。

### 柳手掛塔からの打撃技を決めよう

[illegible]めにくい技[illegible]よるめか[illegible]全部か全部[illegible]が仮に[illegible]急いでバックステップすれば反撃は受けない[illegible]。

ラウの名人は、すべてが空中コンボにかかっているといっても過言ではない。打撃技は柳手掛塔から、投げはバックステップで間合いを開け近づいてきたCPUに投げを入れる。そう[illegible]、技[illegible]は100点で[illegible]

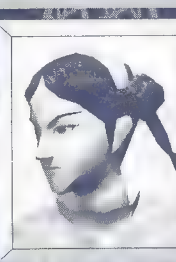


このカウンターから斜上掌・連環転身脚を入れよう。

もちゃんとデュラルを倒さないと9段はとれない（デュラルで終わると9段プレイでも7段止まり）。キチンと11面クリアを目指そう。

### ラウ段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定回数 4 | 柳車旋転、転身巴咽掌、虎脚背転、連環転身脚、空中コンボ、空虎脚 |
| 規定回数 3 | 肩車頭落、柳手掛塔、地掃腿、腿登裏旋脚 |
| 規定回数 2 | 旋風牙 |



## パイ

打撃技を前半に当てて、返し技をパターンにすれば名人はいただき!

担当：KKYーいなりん

### パイの規定技について

パイの規定技は大きく分け、打撃技、投げ技、返し技の3つに分かれる。

●**打撃技**

この中でわりと当てづらいと思われる旋風牙、高端脚、腿登裏旋脚などは、前半のうちに（ラウ、サラ、シュンあたり）当てておきたい。

背転脚の同系列技に連環背転脚があるが、この場合最初のⓅⓅⓅは関係なくて最後の背転脚のところさえ当てればよい。

●**投げ技**

規定回数が3回の掣燕掛搭と旋風燕陣については、コマンドの関係でなかなか決めにくい。前半のうちに3回決めておきたい。

そのほかの規定回数4回の[illegible]おすす[illegible]めとしては、CPUとある程度間合いを広げるとCPUが走って近づいてくるので、そこを投げる。

転身捜倒については、投げ抜けされても規定回数1回が加算される。

●**返し技**

パイで段位認定をする場合、1番のポイントがこの返し技だろう。これはCPUの技を[illegible]って返し技を決めるパターンを使いたい。

燕旋擺柳はCPUの体力を少なくしてから[illegible]を出す（当たっても[illegible]）。CPU[illegible]に反応して[illegible]を出してくることが[illegible]をⓅで取る。この[illegible]ンはラウ、サラ、アキラに[illegible]やりやすい。

架脚旋転は少し遠めの[illegible]いから、飛剰腿を[illegible]る。しば[illegible]れ続けて[illegible]段蹴りを出[illegible]いのでこれを取る[illegible]ーンはシュン、リオ[illegible]に対してやりやすく、ジェフリーとウルフにもできることはできる。

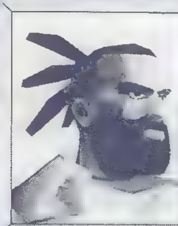

見てから入力しても余裕で間に合う。

実は燕旋擺柳、架脚旋転ともに1番やりやすいのがデュラル。スローがかかっているので、相手の技をみてからⓅを入力しても余裕で間に合う。

### パイ段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定回数 4 回 | 背転脚、連環背転脚、腿登裏旋脚、飛燕烈脚、飛燕単脚、倒身陰掌、天地頭落、転身捜倒（投げ返し可） |
| 規定回数 3 回 | 高端脚、掣燕掛搭、旋風燕陣、燕旋擺柳、架脚旋転 |
| 規定回数 2 回 | 旋風牙 |

# 段位認定



## ジェフリー

キツイ?うむ、確かにそうだが、やり始めるとはまるぞ。

担当：マン・ザ・サタンシャーク

### 規定技に対しての注意

ジェフリーの規定技は、その大半が投げ技である。その中で、トリプルヘッドバットは、きちんと3回入らないとポイントが入らない。途中で止まってしまったら、体力のムダ使いになっちゃうぞ。

また、バックフリップは[illegible]見ておこう。[illegible]は変わるが、[illegible]てをバラバラに狙っていくのではキツイ。[illegible]6〜11面を投げ技重視、4〜5面をしゃがみ投げ重視にしよう。この中で、ポイントを落とし、投げを稼ぐ場所としては、1、3面がいいだろう。それ以上落とすと、タイムの関係上うまくいかないのだ。



ヘ…でへった。

### しゃがみ投げレッスン

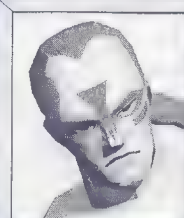
ジェフのしゃがみ投げをCPUに決めるのはキツイ。だが、こうするとやりやすくなるぞ。

まずはじじいだが、一杯酒を飲ませると旋風掃腿と背旋肘をやってきやすくなる。効率のいい誘い方としては、立ちⓅを何度かスカすとやってきやすいぞ。旋風掃腿を出してきたら、ゆっくりとコマンドを入れ、マシンガンニーリフトを決めてやろう。VSパイでは、スタート間合いで立ちⓅを出すと、しゃがんだままか、燕旋蹴がくる。たまにほかの技がくるけど、気にせずガードだ。リオンは、やはりしゃがみ投げの稼ぎポイントである。立ちⓅをスカした後の硬直がリオンは長いので、パワーボムからニーリフトまで1回で入る。練習しよう。

とにかく[illegible]ジェフの段位だ。だが、投げ技の中で自分が苦手とするものがあれば、[illegible]面から[illegible]までの2本目に入れてやろう。[illegible]を最後に[illegible]のがベストだぞ。

## ジェフリー段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定回数4回 | パワースラム、トリプルヘッドバット、バックフリップ、ボディリフト、フロントスープレックス |
| 規定回数3回 | ヘルスタップ、ケンカキック、ヒップアタック、ヒールアタック、トゥキックスプラッシュ |
| 規定回数2回 | アイアンクロー、パワーボム |
| 規定回数1回 | マシンガンニーリフト |



## ウルフ

「め〜しんっ!」「アオ〜ン!!」

担当：マケイヌ・ギィ

### 打撃技から決めていこう

やはりウルフだけあって、規定技には投げ技が多い。しかし名人位を取るにあたって問題となるのはやはり打撃技、しかも決めにくいものが揃っている。しかし、ショルダーアタック、アックスラリアート、リバーススレッジハンマーの規定回数は幸いなことに1回、3人目の舜帝までに1回ずつ決めていけばいいわけだ。間合いを離して待ち、寄ってくるところへしゃがみⓅを当ててから[illegible]やすい。

[illegible]ドロップキック6[illegible]ロップキック[illegible]ロックキック、ロードキック、ネックカット、ローリングソバット、フライングニールキック、フロントロールキックの6種類の技は、すべて同じ「ドロップキック」として計算されるのだ。ここは一番隙の少ないローリングソバットを当てていこう。

ダウン攻撃のサマーソルトドロップだが、これはKO後でも当てさえすればポイントは加算される。ただし失敗して腰を押さえちまったりした場合は0点なので注意。

### しゃがみ投げと当て身は相手を選んで

間合いを離して待ち、[illegible]いてきたところへ立ちⓅをスカしてしゃがませて投げ[illegible]の方法で[illegible]キラの3[illegible]しゃがみ投げが決まる。[illegible]対中段蹴り当て[illegible]ンスクリューもパイ[illegible]カゲに対して決まる。[illegible]は簡単、ひたすらⓅを入力しまくるだけでミドルキックを誘うと同時にドラゴンスクリューで取ることができる。



当たるまで何度もしつこく往復しまくる。

### ここまでくれば投げまくりでクリア

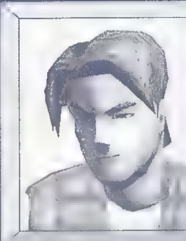
あと残るは立ち投げのみ、ただし1種類3回も決めなければならないので、誰にどの投げを入れるのか決めておかないと、投げ忘れたりするので注意。

あとはホント、クリアするだけで「名人位」を手にできる。

## ウルフ段位認定規定技

| | |
|---|---|
| 規定回数5回 | ドロップキック系 |
| 規定回数4回 | ブレーンバスター |
| 規定回数3回 | リバーススレッジハンマー、ショルダーアタック、アックスラリアート、サマーソルトドロップ、スタイナーズスクリュードライバー、ジャイアントスイング |
| 規定回数2回 | フランケンシュタイナー、サイドスープレックス、ドラゴンスクリュー |
| 規定回数1回 | ダブルアームスプレックス、タイガードライバー |

終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!



## リオン
3人目までで打撃技を入れ終えろ!
担当：KAL

はじめに言[illegible]るのだが、な[illegible]オンをやる人[illegible]キャラクタ[illegible]リオン使い[illegible]

### 前半3人で打撃技を終わらせる

規定技のうち半分近く[illegible]撃技、それも普通当[illegible]ような大技ばかりな[illegible]れらを初めの[illegible]



と[illegible]人に[illegible]回すつ[illegible]

[illegible]3本目までフルに使えば[illegible]舜帝戦を終えた時点で全規定技を終えることができる。

この[illegible]技を入れていく順[illegible]にこれといった決まり[illegible]はないが、参考までに簡単なパターンを挙げておこう。

1戦目 縦跳穿掌[illegible]空撃掌[illegible]

[illegible]破刀手揪腿、七星天分肘[illegible]の体力の残り少ないときは[illegible]斜掃捶を2戦目以降に回し、残り体力の少ないときに貼身双勾手を入れよう。

後半の敵には初めからを貼[illegible]目指そう。

しまうところがポイントだ。幸いなことに規定回数は3回と少なめなので、うまくこなせば舜帝までに済む。ダメでもパイならギリギリくらってくれるぞ。

### 4(5)人目以降は投げだけで勝つ

前半で打撃系規定技を済ませてしまったら、あとは全部投げだけ使って勝ち進めばいい。

VSジェフリーなどは多少慣れが必要だが、離れて待ってジェフリーが走ってきたところへ、こちらもダッシュして早めに投げのコマンドを入れればいい。

### 舜帝までにすべて終わらせるパターン

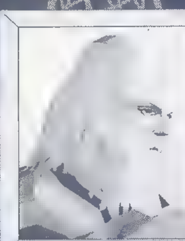
| 規定回数 3 | 破刀手揪腿、筋疾歩、閉転空脚、穿弓腿、騰空撃掌、疾地掃腿、貼手双句手、七星天分肘、採手砲靠、斜歩斜掃捶、縦跳穿掌 |
|---|---|



貼[illegible]



舜帝までで全規定技を入れ終えてあれば、あとは投げだけでいい。



## 舜帝
ワシゃもともと名人なんじゃ。じゃから7段で充分じゃ!
担当：[illegible]

### 仙人に名人はいらぬ!

まず、舜帝で段位認定をプレイしているみんなに伝えなくてはならないことがある。

とある理由から舜帝には名人位9段がないとのことだ。最高位は今のところ7段となっているとのこと。

そこでこの攻略は7段を目指すものになっている。

しかし、パターン的にはかなり美しいものになっているはずなので一度試してほしい。

### STAGE1~4ですべてを終わらす!

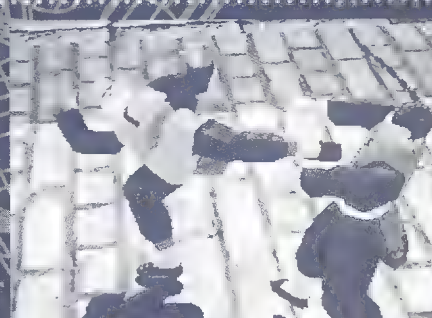
舜帝は打撃系が多いため、[illegible]

まずス[illegible]Ⓟ+[illegible]これがヒットするので、すぐ[illegible]倒れているⓅし[illegible]の側面に[illegible]起き上がりに[illegible]Ⓚ+Ⓖを重ねる。これがヒットするのでまた[illegible]で側面へ。起き上がりに[illegible]を重ねる。今度は[illegible]を重ねる。この技は2発入らないと規定外となってしまうので注意しよう。

そして入ったらすぐ横転起き上がりをして[illegible]Ⓑで近づき、[illegible]を重ねて当てる。うまくいくと当たっても倒れず、こちらのダウンに反応してダウン攻撃を出してくるので、横転ですぐ避けて[illegible]Ⓟ+Ⓖ投げで投げて[illegible]エ。ラウンド2も[illegible]Ⓟ+Ⓚ。[illegible]環前旋掃[illegible]が出せる[illegible]Ⓟ+Ⓚがヒットしたま[illegible]で移動して[illegible]Ⓚを起き上がりに重ねる。このラウンド[illegible]身連脚を入れるまでか[illegible]入ったらワザとリングア[illegible]しよう。

そして[illegible]撃をスタ[illegible]これがカウンターで[illegible]Ⓚを入れ、入らなかったら[illegible]ダッシュ[illegible]い打ち[illegible]技を別々に入れたら終わり。

このパターンで50ポイントを入れてあるはず。これを1~2面で行い、3面以降は似たようなパターンで残っている技を入れよう。あとのラウンドは投げ技（Ⓟ+Ⓖだよ）だけでOKだ。



この[illegible]Ⓚは非常に入りづらいけどね。根気で勝負だ。

### 舜帝段位認定規定技

| 規定回数 | | 規定技 |
|---|---|---|
| 規定回数 | 4 | 仰身倒腿、転身双冲掌、背倒連旋脚、酔歩転身肘 |
| 規定回数 | 3 | 龍尾閃、連環前旋掃腿（⇩P+K、⇩P+KKも）宙舞双転脚、翻身連尖脚 |
| 規定回数 | 1 | 倒身連脚 |

# チャンピオンシップをATで攻める！

**目標タイムは3分20秒を切ること！**

## セガラリー・チャンピオンシップ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

マシンをしっかりコントロールするために、両手でステアリングを握る。ATでできるだけ速く走ることに挑戦だ！



担当：ラリ〜〜スト　ずるずる

### 小さなミスが怖い！ 初級　9位ゴールだ！

きつーいコーナーがないので非常に走りやすい初級。

しかし、それだけにうまくいったときといかなかったときの差がわかりにくい。

そのため、小さなミスが重なっていき、気がつくと大きなタイムロスになっていたりなんてことも。

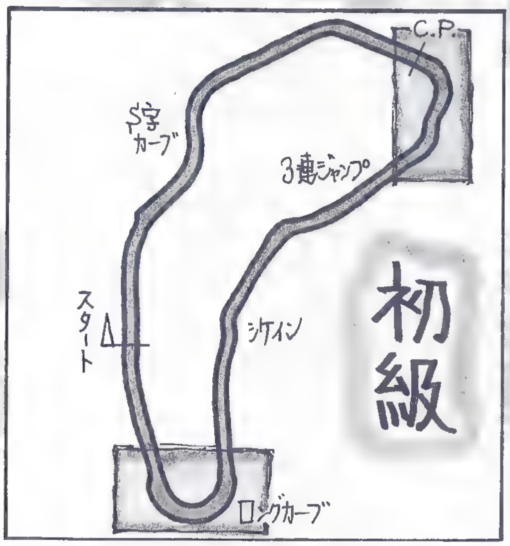
攻めるのはもちろんだが、いかに正確に走るかがタイムアップに影響する。

細かいコントロールが命だ。










### イージーカーブ 右▼左▼右

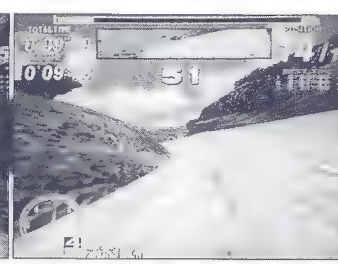
スタートしてからすぐの3つの高速コーナーは、やさしそうだが、ラインの取り方次第で、タイムに影響する。

基本は、インいっぱいまでを攻めること。この上で、ハンドルの切り過ぎに注意したい。

序盤で一番気を使うところ。できるだけ真っすぐ、それでいて攻めるラインで走り抜けていく。

ポイントは、2つめの左から右。インが盛り上がっているので、それを登るラインを作り、直線的に右へ抜ける。





### ジャンプから右コーナーへ

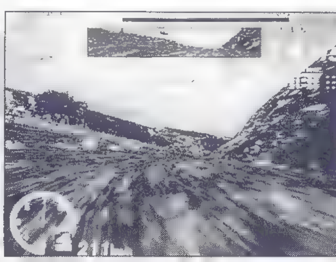
ここのジャンプは3回。その3回の最後のところで右コーナーへ入っていく。

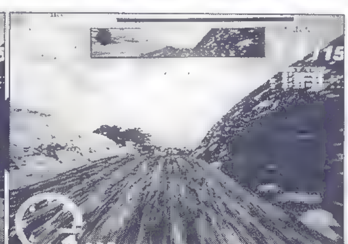
ポイントになるのはやはりこの最後のジャンプだ。

直線のラインからそのまま跳ぶと、空中では当然曲がれるわけはなく、アウトへ。

ここでいかにインへ入るかが勝負になる。そのためにはその前の2つのジャンプから調整していく必要がある。

1つめで、インへ向き、2つめで3つめの跳んだあとのラインを考えた進入角度を作り、3つめで、インの盛り上がりを削るような感じで跳び、抜けていく。跳び過ぎに注意。





ジャンプをしてしまうために、ラインが取りにくく、変えにくいところ。ジャンプ前に準備。

終わりなき快進撃!

# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!

## C.P.後の連続右コーナー

まずここまでノーミスでくることがポイント。

それは、連続コーナーの1つめでブルーのライバルカーを絶対に抜くためだ。

これは1つの目安だが、抜けなかったときは遅い、失敗したと考えていいだろう。

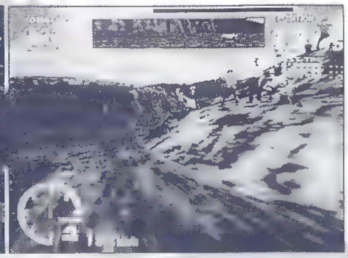
さて、抜け方であるが、決してやさしくはない。

それは、2つのコーナーを1つのコーナーと考えて抜けるため、要は大きくというところなのだが、このコーナーの中間地点のアウト側に、突き出た土手がある。これがクセモノ!

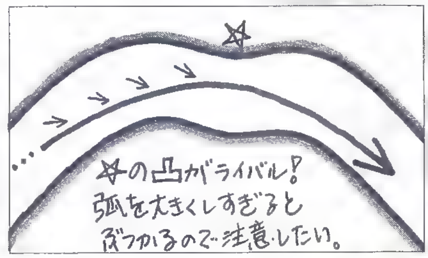
これにぶつからないよう、1つめのコーナーを気持ちややスライドさせ、2つめのコーナーへの入口へマシンを向けさせ、ミドルをキープする。

アクセルは全開のままだ。





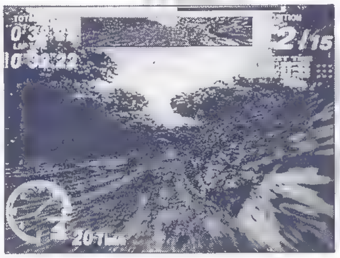
2つカーブがあるためライン取りが難しい。前半で決め過ぎると、抜け出られず、遅れてしまう。




## 3連大ジャンプ

ここでの目標は、3連ジャンプ中に、パープルのライバルカーを抜き、その先の左コーナーに楽々と進入すること。抜くためのテクニックはとくにないが、左コーナーへ入りやすくなるラインを取ることに専念する。

ややミドルから入り、1つ、2つと右へ少しずつずれ、3つめはあまり跳ばずに抜ける。



3連ジャンプは、ややミドルから少しずつ右へ跳ぶと成功する。

## イージーコーナー 左▼左+右▼左

3つめのジャンプを右寄りで跳ぶと、小ジャンプになり、最初の左コーナーへ入りやすくなる。

ビシッとインを突いたら、次の左+右の進入準備のため、少しミドルへラインを変える。

左+右は、シケインタイプのコーナーで、斜めから進入しないと直線的に抜けることができない。それを忘れずに鋭く左へ、滑らかに右へハンドルを切り、抜けていく。

これを抜けると目前は大きく開け、見通しがよくなる。

その見通しのよさを利用し、最終コーナーと、その前の左コーナーを直視し、真っすぐのラインを探し、マシンをそれに乗せていく。左側のバンクも抜けて直進していく。

## 最終コーナー

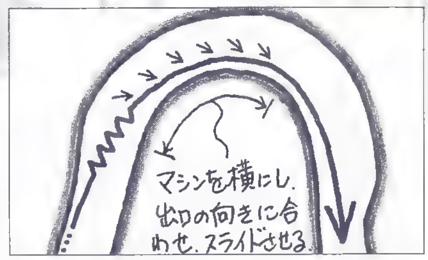
最終コーナーまでどんどん加速し、10位のレッドカーをぶち抜き、9位のグリーンカーを追いかける。

最終コーナーは、きつくはないが長い。グリップ走行ではとても曲がり切れないので、マシンをスライドさせて抜けていく走行をとる。

少しインを空けたところでポンとブレーキを踏み、一気に右へ切り込み、アクセル半オフで140km/hで抜ける。



ポイントは、スライドさせるところと、アクセルワークだ。




## ゴールまで

アクセルワークでインをキープしつつ最終コーナーを抜けたら、ゴールまで直進。

短い距離を走ろうと右側を走るのはいいが、盛り上がりには触れずに走ったほうがいい。

ここでグリーンカーが抜く。

## 気持ちを抑えて狙うは55秒30!

速く走りたい気持ちから、よりインへ(攻め過ぎ)、より直線的に(コーナーアウト)、より高速で(オーバースピード)とどんどんマイナス要素が生まれてくる。

そんな気持ちを抑えて走ることが初級を攻略する第一歩

9位でゴールし、中級へ。




## 突っ込み過ぎるな― 中級 3位ゴールだ!

中級に入ると、全開走行は難しくなり、グリップ走行よりも、スライド走行のほうが多くなってくる。

そこで起きる問題が突っ込み過ぎでオーバーランしてしまうこと。速く走りたい気持ちはわかるが、やはり無理、無茶は、大きなタイムロス。どこまで自分を抑え込めるかがポイントになってくるだろう。

抑えた中で早めに減速と、確実な切り込みで、コーナーの大きさに合ったスライドを作り、アクセルワークで抜けていきたい。

## スタート直後

スタートしてしばらくは、ものすごく緩いカーブを、真っすぐな走りで抜けていく。

スタート後、気持ち少し左へマシンを向け、直進。

1台ライバルカーを小左コーナーで抜き、どんどん加速していく。

ダート、オンロード関係なく、ひたすら真っすぐ走る。

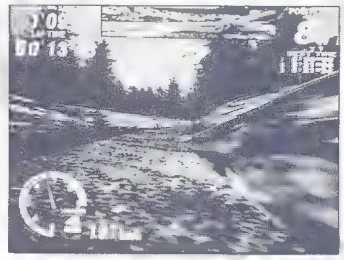
## イージーコーナー 右▼右

緩い右コーナーが短い直線を間に入れて2つ続く。

1つめの右コーナーは、直線的に、それでいてインをきちんと通り抜け、短く直線でミドルへラインを変え、次の右コーナーへ、無理のない切り込み角度で進入していく。

インから進入してもいいのだろうが、切り込んだとき、





直線で少しミドルへ移行し、そこから大きな弧で進入していく。スピードが落ちてしまうのがちょっと気になる。

### イージーロングカーブからイージー右コーナーへ

ミドルラインから進入し、長い右コーナーを、ダートの上を走りながらピチッとインを突いて走り抜ける。

この長い右コーナー、ずっとインを走るわけだが、一度インに入り込むときがあるので、そのときイン側の壁にぶつからないようにコントロールしてやる必要がある。

長い右コーナーをそのままの切り角で抜けると、短い直線でミドルへふくらんでいく。

ライバルカーが3台見える。その3台のインを刺すようにしながら、ミドルから右コーナーへ進入。切り過ぎ注意。



一度アウトへ振ってからスピードにのせてインへ進入していく。

### イージー逆S字コーナー

ミドルから切り過ぎに気をつけながら右コーナーへ。

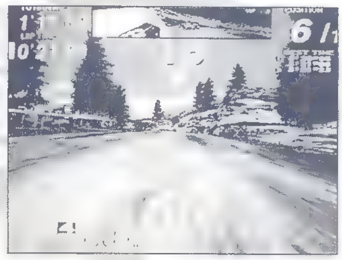
ここから逆S字コーナー。ある程度右へ切ったら、次の左コーナーへラインを変えていく必要がある。

右のインを突いたら、ハンドルを戻しながらコース中央へ、そして左へ切り込んでインへ突っ込んでいく。

このとき6位のマシンと接触しそうになる。

理想はここでそのマシンの前に出ること。前半の走りのチェックポイントとして、速いかどうかの目安にしたい。

右から左へ移行するとき、ライバルカーの前を横切れればOK。



### 左ロングカーブ

左側が石垣の壁の左ロングカーブを走る。

速く走るためには、当然のことながらインを走る。

ダート上ではあるが、オンロード上と変わらないため、それが可能となる。

ここでインを寄るのは、かなりのプレッシャーを感じる。耐えられるかな。

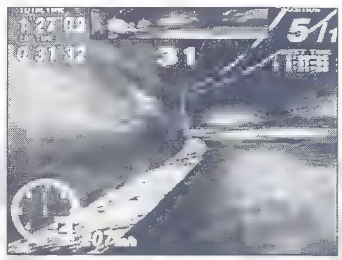
### トンネル

加速させるため、トンネルに入る少し前からハンドルを戻し、アウト（右側）へラインを変えていく。

次の左は、ややきつめのコーナー。以前はアクセルオフで走り抜けていたが、今回はアクセル全開のまま、大きな弧のラインで、少しだけマシンをスライドさせる感じで、200㎞/h以上で走り抜ける。

ポイントは、ハンドルの切り角よりも、切り始めるタイミング。かなり早めだ。

トンネルに入ったら右へ寄り、アウトから入り、インをつく。



### 左ミドルコーナー

トンネルを抜けるとき、できるだけ右側を走り、次の左コーナーへの準備をする。

少し道が盛り上がり、先が見にくい感じのところなので左に入るタイミングが非常に難しい。そのため、減速が間に合わなく、オーバーランすることが多い。覚えることが一番だが、短い時間でも確実に減速できるよう、ブレーキを使ってスライドさせていきたい。

慣れが必要だが、早めに減速、スライドを開始すること。



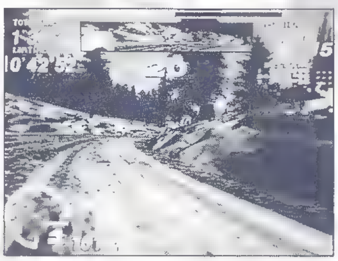
トンネル出口で右へ寄り、そこからスライドさせる位置へ進入。

### 右ミドルコーナー

ややきつい右コーナー。アクセルを多めに緩め、確実にイン側へスライドさせることがポイント。

スライドも重要だが、それまでのコーナーへの進入角度も重要。

コーナーの長さを考え、スライドさせる時間が長くし、よりマシンを奥へ進入させないとならない。少しアウト寄りから入るようにしたい。



アウトからインへ。アクセルオフでスライドさせて進入する。

### ヘアピン

ヘアピンへ来る前にレッドカーを抜き、4位へ。

直線でどんどん加速し、ラインを少しずつ右へ変えていき、ヘアピン進入の準備をしていく。

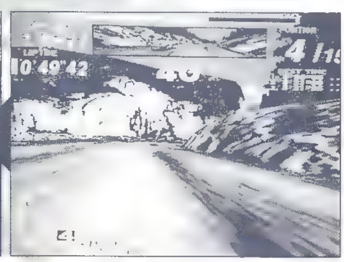
さてヘアピンの抜け方だが、基本は、スローインファーストアウト。

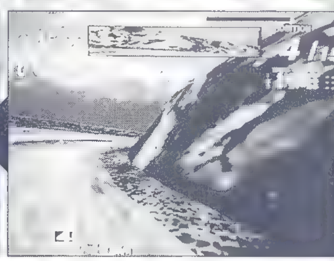
この基本に従いつつ、速く抜けるテクニックを使う。

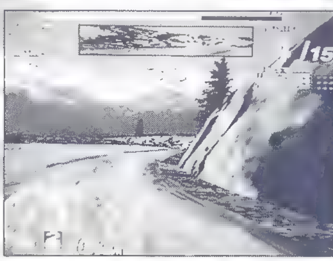
ヘアピンの進入はインから。カーブが始まるかなり手前でまずフルブレーキング（アクセルは当然オフ）をし、直後にハンドルを右へ90度ほど一気に切り込み、マシンを横へ。直進方向への力が強いため、マシンはそのまま真横に進む。

切り込んですぐカウンターを当てたあたりでハーフアクセル状態にするとインを滑るように曲がり始める。

後半は、少しずつアクセルを踏み、加速して抜けていく。







左寄りから少しずつラインを右寄りにしながらヘアピンへ突っ込んでいく。減速はかなり手前。

### 左急カーブ

ヘアピンを抜け、立ち上がり時に3位へ。

すぐラインを右へ移し、アウトからインへ突っ込む形で入り、ブレーキングでスライドさせ、カウンターとアクセルワークで抜けていく。

ブレーキングのポイントが早めだということに気をつけ、オーバーランをしないように

ヘアピン直後の左カーブもきつい。アウトからブレーキで進入。



## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!

走り抜けたい。

### 右コーナーからジャンプへ

左急カーブをふくらみ過ぎると次の右コーナーの進入で苦労することになる。

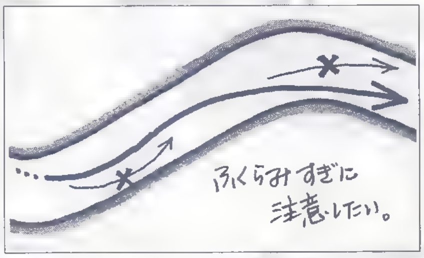
できるだけ左から進入できるようにしたい。

ここはアクセル全開でいけるところだが、その直後、ジャンプ地帯があるため、やや手前にクリッピングポイントをもってこないと、ふくらんだ状態のままジャンプすることになる。

少しきつめに切り込んで抜けたときにマシンが直進状態になるようにできればベスト。



ジャンプすることを考え、早めに右へ右へとラインを取ること。




### 高速逆S字コーナー

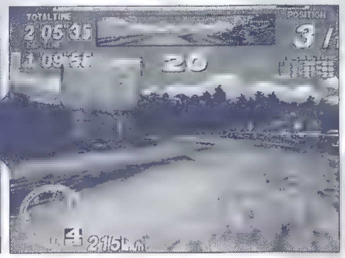
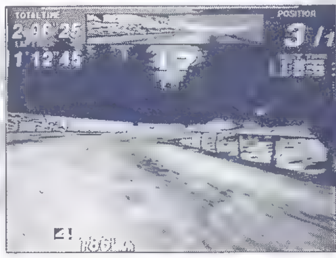
ジャンプしながらここへ進入してくるのだが、最後のジャンプで右を向いていないと進入は難しい。あとは早めに切り込んでいけばOK。

### イージーコーナー右▼右▼右

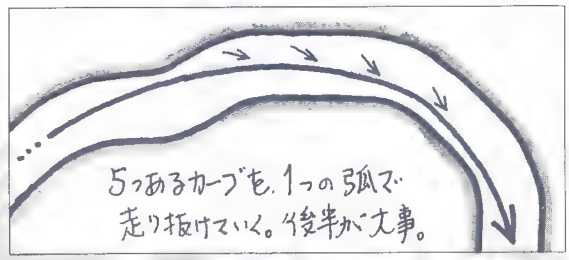
中級最後のシメは、ここの連続コーナー。

要は、インを通り、速ければいいのだが、1つ1つの大きさが異なるため、それができないことが多い。

ここを速く抜けるためには、後半の立ち上がり部分を大事にすることを考え、後ろからラインを作り、1つめをやや浅めに進入するとよくなる。180km/hでスライドだ。

複合カーブを1回のスライドで抜ける。早めにやることでスピードを落とさずに走れる。




### ゴールまで

少しスライドさせて、減速せずに抜けてこられると、右寄りのラインがとれる。

そこからほぼ直進し、少し右へ切る感じでゴールまでどんどん加速していく。

### 減速に気を使って狙うは1分15秒80!

どの位置から減速を始めるか。これが中級で速く走るためのポイントとなってくる。

とくに注意したいのは、トンネル出たあと、ヘアピン、そのあとの左の3つ。

見にくい、きつい点から減速が不十分であったり、反応が遅れたりするので、早めの気持ちで臨んでほしい。



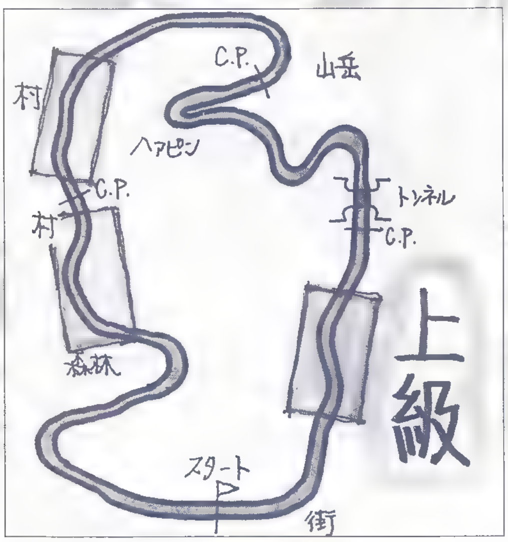

### インから離れるな! 上級楽に1位ゴール!

15位スタートで初級を9位でゴール、中級を3位でゴールし、上級を3位でスタート。

残るはあと2台。気持ち的にも楽だし、バトルも気にせず走ることができる。

1位になるのは、ヘアピン前。前半は慎重に走り、確実にいき、1位のマシンをとらえ、そして抜き、後半は、細かいコントロールでどんどんコースを攻めていきたい。

ハンドル操作とアクセルワークでしっかりコントロールし、インを攻めていこう。




### ライン取りが難しい左▼左▼右

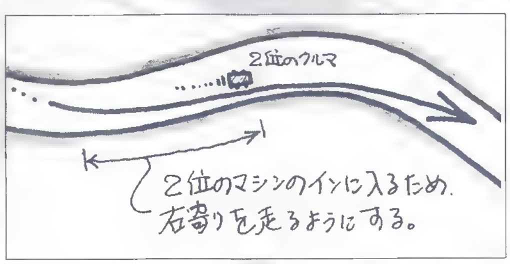
スタートしてすぐ左へ。

ここはそのままインにへばりつき、抜けながら少しずつミドルにふくらみ、加速をさせ、次の左を、ミドルから進入し、その次の右へ抜ける直線的なラインをとり、できるだけ減速しないようにする。

このとき、パープルカーが1台出現する。

このライバルカーは、最後の右コーナーを、ややインを空けた形で走っている。

丁度、インに入るとき、このマシンが障害になる。これをよけるため、その前の左コーナーを、ややふくらむ形で走り、追いつく前に、パープルカーのイン側に入れるようにしたい。ぶつかるな!







序盤の3つのカーブは、インを攻め込むことよりも、加速をしやすい弧を作りながら走ること。

### イージー左コーナー

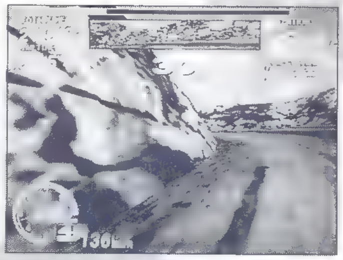
S字を直線的に走り抜けたあと、次の左コーナーのイン側へつける形となる。

そのままインからインへ抜けるようにしながら抜ける。

抜けたあと、ややミドルへ入る。

## トンネル後の左急カーブ

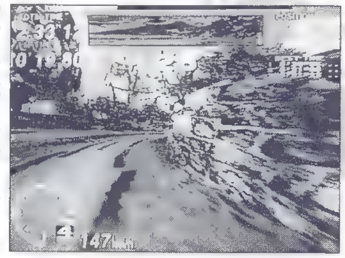
トンネルを抜けてすぐ左への急カーブに入る。
ラインはややミドルから入る。減速は、トンネルを抜けてすぐブレーキ（アクセルオフで）を踏み、同時に左へ切り込み、マシンを左へ向け、回り過ぎを防ぐためにすぐカウンターを当て、ハーフアクセル（コントロールしながら）でインの壁を滑るように走り抜けていく。


短いトンネルに入る前に、少し左側を空けた感じから進入する。

失敗するとすれば、ブレーキングポイントが奥過ぎる、切り込み方が少ない、アクセルを踏み過ぎているなどが挙げられる。その辺に気をつけて、攻めてみてほしい。

## ミドル右コーナー

少しふくらみながら左急カーブを抜けてくる。そこからラインを次の右コーナーのインへ真っすぐとり、コーナー手前でアクセルオフとハンドルを右へ切り込み、スライドさせながらインを滑るように抜けていく。


アウトからアクセルオフでスライドさせてインを突いて抜ける。

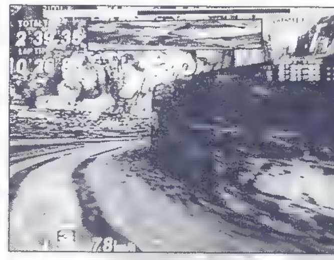
横になり過ぎると次のコーナーへの進入が難しくなるので、ふくらんでいってもいいぐらい気持ち少なめの横向きで走るといいだろう。

## イージー左コーナー

全開のままインの岩壁ギリギリをグリップ走行で走り抜けられるところ。
といってもラインは加速しやすいよう大きめの弧を作りながら走るようにし、次のきついヘアピンへの進入ラインへ移行していく。

## ヘアピンカーブ

この上級で一番きついカーブへきたわけだが、カーブの大小に関係なく、抜け方は基本通り、アウト＝イン＝アウトで、スローインファーストアウトを心掛ける。
これを基本とし、このきついカーブが曲がれるだけの減速を、進入時に行い、クリッピングポイント到達時には、安定した状態でマシンの向きを変えられるようにし、そしてアクセルを少しずつ踏み込んで、グリップさせながら加速し抜けていく。

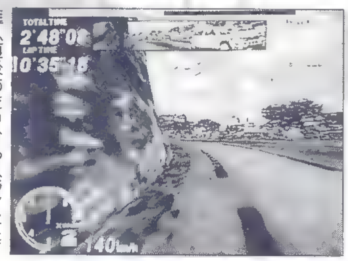


減速し、スライドして抜ける方向になるまでの時間と距離を考え、ブレーキポイントに注意。

ポイントはやはり減速を始めるところ。最初は、できるだけ手前にし、ゆっくり抜けることから始め、90度ハンドルを切り込み、曲がれることを確認し、少しずつ限界を極めていくようにしたい。

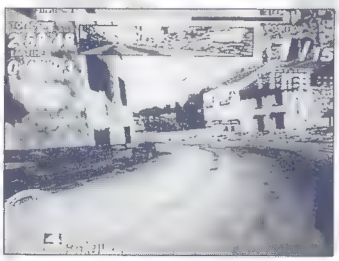
## ミドル左コーナー

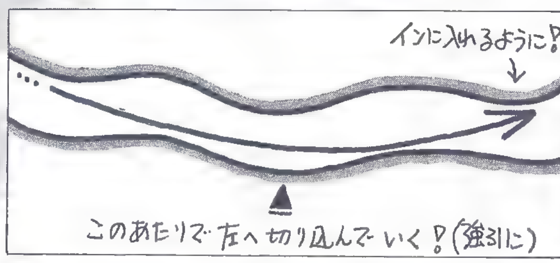
ヘアピンを抜け、どんどん加速しながらここへくる。
ここのコーナーは、全開でグリップしながら抜けるのは不可能なため、進入直前に、ポンとアクセルを緩め、同時に左へハンドルを切り込み、スライドさせ、アクセルとハンドルのコントロールで、インをキープしながら抜けていくようにする。
スライドさせながらライン、弧を作るようにし、スピードが落ちないようにしたい。


進入直後あたりからスライドさせていく。アクセルワークで。

## 複合カーブ地帯

山岳地帯を抜け、街中へ。街中は、建物が近く、道幅も気持ち狭い。そのため、攻め過ぎると、壁と接触し、大きくタイムロスをしてしまう。
ぶつからないようにするためにはまずコース、カーブの構成を覚えることが大事。
小さいカーブが続くところほど、ライン取りは難しく、道なりに曲がるのか、それとも真っすぐなのかをはっきりさせておかねばならない。
基本はできるだけ直線的にその上で攻める。
ポイントになるのは、最後。早めにインへ切り込むこと。


前半は気持ち緩く切り、最後の左で、早めに切り込んでインへ。




## 連続コーナー地帯

手前の複合カーブ地帯をきちんと処理してこないと、ここからの高速の連続コーナー地帯をきれいに抜けることはできない。
その理由は、最後の左カーブで、進入に遅れてしまい短い直線部分で次のコーナーへのラインへのることができず、無理矢理進入し、遅いスピードで、ここを抜けることになるからだ。

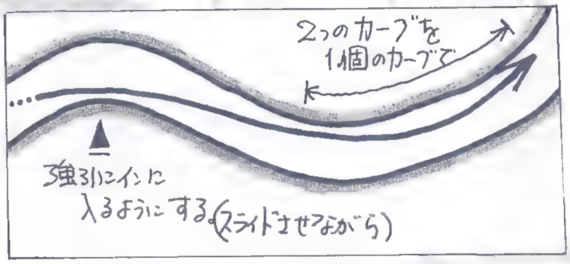




アウトから強引に切り込んでいき、全開でスライドしながらインを滑りながら抜けていく。

手前までのシワ寄せが、ここにも影響し、トータルで大きなロスとなってしまうのだ。
ここを成功させるには、まず、複合カーブ地帯をきちんと抜けることが大切。
そうすれば、グリップさせながら1つめの右コーナーへ進入し、意図的に少しスライドさせることでインをキープさせられ、ラインを考えながらハンドルを戻し、次の左コーナーへ進入できる。
この左コーナーのあと、もう1つ左コーナーがある。
この2つの左コーナーは、1つのコーナーと考え、大きな弧を作りながら、マシンを少しスライドさせせつつ走り抜

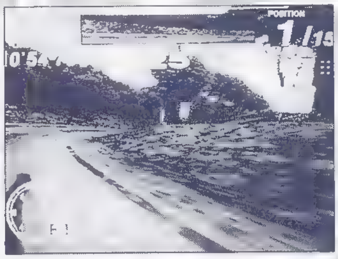
## 終わりなき快進撃！
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ！




けるようにするといい。
このときのハンドルの切り角は、一定ではなく、インを突くとき少し切り込むようにする。

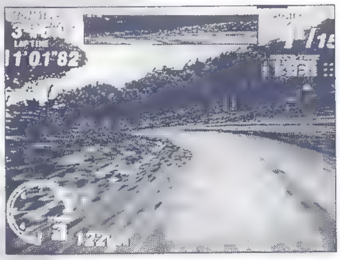
### ミトル右コーナー

森林地帯に入ると、エスケープゾーンができる。しかしここを走ると、グリップ力は異常に低下するため、マシンがすぐ横になってしまう。それに気をつけ、コーナー手前でアクセルをオフにし、スライドさせながら、アクセルワークでインを抜けていく。


森林地帯のダートは使わずにオンロード上でスライドさせる。

### 左急カーブ

少しうねりながらここの急カーブへやってくる。
基本的には、その前の右コーナーと同じだが、減速方法をブレーキに変え、一気にマシンを横にし、スライドを早めにさせて進入していくようにしたい。
走るラインも同様に、オンロードで、ダートには入らないようにしたい。
ややアウトから入ると、横にしやすくなる。


ここはブレーキでスライドを起こし、ダートにのらずに抜ける。

### 残るはイージー左コーナー

少しずつダートがなくなり、左コーナーを抜けていくとゴールが見えてくる。
インを走ろうと意識しすぎると、いつの間にかなくなっているエスケープゾーンに気づかず、壁にぶつかることがあるので、慎重に走るようにし、加速が生かせるラインを取り、ゴールを目指そう。

### 上級のレース展開について

3位でスタートし、左、左、右で2位を追い抜き、ヘアピン前には、1位を抜けるようにするのがパターンとなる。
ヘアピンの前で抜くというのは、タイミング的にも、そのあとのコース状況を考えても一番ベストであるからだ。
ヘアピン後でもつれると、複合カーブ地帯、連続コーナーと、忙しいところが多くなるし、走るラインも限られてくるため、抜くこと、抑えることが難しくなってくるのだ。
レースの前は、慎重に、安全に走り、ヘアピン後は、アタックする気持ちで走ると気持ちがいいと思う。




### まだまだ進化！ 何が出るかわからない！

シミュレーション的要素が多いこのゲームで、何か㊙的なテクがあればなあ…なんて思うのは私だけではないはず。
何が見つかるかはこれからゲーメストを読んでいってもらえばわかるしね（一生懸命やるしかねえっすー）。
そろそろMTにも手をつけていかねばならぬようだ。

| ラリータイムアタック最終集計結果 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 順位 | タイム | 車種 | 氏名 | 店名 |
| 1位 | 2′42″83 | ランチアMT | 田村　正一 | セガワールドBee－One |
| 2位 | 2′43″07 | ランチアMT | 佐藤　直道 | 池袋GIGO |
| 2位 | 2′43″07 | セリカMT | 碇谷　真樹 | ハイテクランドセガ　ブラボー |
| 4位 | 2′43″10 | ランチアMT | 田辺　昌之 | セガワールド成増 |
| 5位 | 2′43″17 | ランチアMT | 木村　友治 | セガワールド伊勢崎 |
| 5位 | 2′43″17 | セリカMT | 林　義明 | ハイテクセガ金山 |
| 5位 | 2′43″17 | セリカMT | 浜田　ノリヤ | ハイテクランド　ブロンクス |
| 8位 | 2′43″35 | セリカMT | 宮田ス宏之 | ハイテクランドセガ　ブラボー |
| 8位 | 2′43″35 | ランチアMT | 米沢　優 | ハイテクセガ　プライム |
| 8位 | 2′43″45 | ランチアMT | 田口　常夫 | 五香アミュージアム |
| 8位 | 2′43″45 | ランチアMT | 村山　輝明 | セガワールド武生 |
| 12位 | 2′43″70 | ランチアMT | 三田　慶司 | ハイテクセガ廿日市 |
| 12位 | 2′43″70 | ランチアMT | 西岡　義道 | セガワールド成増 |
| 14位 | 2′43″97 | ランチアMT | 田辺　昌之 | セガワールド成増 |
| 15位 | 2′43″98 | セリカMT | 佐藤　雅之 | セガワールド青森 |
| 16位 | 2′44″03 | セリカMT | 鈴木　光弘 | セガワールドアクティバ |
| 17位 | 2′44″07 | セリカMT | 浜田　ノリヤ | ハイテクランド　ブロンクス |
| 17位 | 2′44″07 | セリカMT | 川崎ス修也 | ハイテクランドセガ　シューター |
| 17位 | 2′44″07 | セリカMT | 林　義明 | ハイテクセガ金山 |
| 20位 | 2′44″08 | セリカMT | 碇谷　真樹 | ハイテクランドセガ　ブラボー |
| 21位 | 2′44″12 | セリカMT | 盛　常治 | ハイテクランドセガ　アビオン |
| 22位 | 2′44″20 | ランチアMT | 田辺　昌之 | セガワールド成増 |
| 23位 | 2′44″35 | ランチアMT | 山野　裕章 | ハイテクセガミス |
| 24位 | 2′44″48 | セリカMT | 林　義明 | ハイテクセガ金山 |
| 25位 | 2′44″50 | セリカMT | 吉原　一禎 | ハイテクセガミス |
| 26位 | 2′44″60 | ランチアMT | 山田　誠一郎 | セガワールド長岡 |
| 27位 | 2′44″63 | セリカMT | 村山　和孝 | ゲームファクトリーアミュジアム |
| 28位 | 2′44″65 | セリカMT | 小山　剛 | セガワールド米沢 |
| 29位 | 2′44″67 | セリカMT | 大谷内　勝幸 | セガロイヤル |
| 30位 | 2′44″77 | セリカAT | 神沢　隆広 | ハイテクセガ渋谷 |




### トップはランチアー！

セガラリー・チャンピオンシップのラリータイムアタックが、セ直営店にて開催された。
2ヵ月に渡る大会も無事に終了。当初、セリカMTがトップを走っていたが、2回目からは、ランチアMTがトップに立ち、今回の最終集計まで逃げ切った。
トップのタイムは、2分42秒83を出した田村君。唯一2分42秒台を出した。
2位以下もなかなかの接戦状態となり、2位2人、5位3人、8位4人…といった感じだ。
非常にレベルの高い大会だった。今回は初級であったが、以後中級があれば面白いよね。

いよいよコース別攻略突入！

# AIR COMBAT22

エアーコンバット22

基本事項のチェックはOK？今回からはコース別徹底攻略スタート！

担当　戦闘妖精・・・

## 一発必中！AIR COMBAT22 上達法
# ミサイル必中法

**チャフで避けられ一発で当てにくいミサイル。このミサイルを必ず当てる方法を考えてみよう。**

担当・K・K雪風

AC22ではミサイルが後半特に上級のドッグファイトでは当りにくい。CPUにもチャフの使用回数は決まっているので4～5発使えば当たるには当たる。だが、ドッグファイトモードのように一機につき一発しか増えないようなときには、一機に4～5発使っていてはクリアまでもたない。

そこでこのコーナーではミサイルのいろいろな当て方を研究していきたいと思う。

### ミサイル必中法① ミサイルの性質について

まずは軽くミサイルの性質から話すとしよう。

ミサイルはHUDの円形の中に敵を入れ、ミサイルシーカーを合わせる。この状態で初めて発射でき、発射後は自動で敵を追尾してくれる。射程距離は2000メートル。この内ならどんなに遠く見えてもヒットしてくれる。

これだけ便利なミサイルも気をつけなくてはいけないことがある。

**①角度によっては発射できてもすぐ爆発してしまう。**

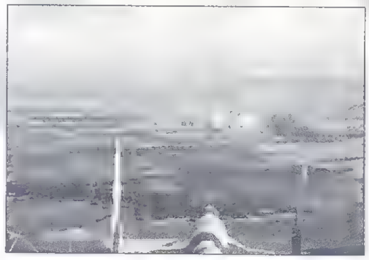
**②2発まで同時に射出できるがターゲットロックは1機のみ。**

**③チャフで回避されることがある。**

まず①、水平飛行中は問題なく撃てるミサイルも垂直状態のときは注意しなくてはならない。敵の位置と自分の位置が写真のような無理な姿勢になっていた場合、ミサイルは出た瞬間に爆発してしまうのだ。ロールをして逃げる敵を追うときなどは注意しよう。

次に②について。これは2発撃てるがターゲットは複数狙えないというもの。

しかし、この2発撃てないことを利用した一石二鳥な狙い方がある。③を説明する前にその方法を伝授しよう。



こんなに遠くたって当たるときは当たる。



こういう状態で撃つのはミサイルの無駄かもね～!

### ミサイル必中法② 一石二鳥法

一石二鳥といっても、この場合、一石二鳥、つまり、2発のミサイルで2機の敵を撃墜することを意味する。

ここでいう2機撃破するとは2発のミサイルを同時に撃ち、同時に2機の敵を墜とすことだ。

普通、1機しかロックオンできないのにどうやって2機を仕留めるのか？

ミサイルはその軌道上に敵がいると、目標に関係なく破壊してしまう。しかも、2発同時にミサイルを撃った場合、どちらかがなんらかの目標にヒットしたとたんに誘導性を失い、直進して爆発する性質を持っている。

これらのことをうまく利用してやれば同時に撃墜することは可能だ。

どういう場面で使うかシチュエーション別に説明しよう。

**●2機が密接していて、自分が背後をとっていた場合**

敵機がかなり密着していてその背後をとったときはたいてい当たる。できれば図2のような位置関係で、手前の敵をロックオンしているのがベストだ。

例としては、初級のステージ1に出てくる5機編隊の左

図1

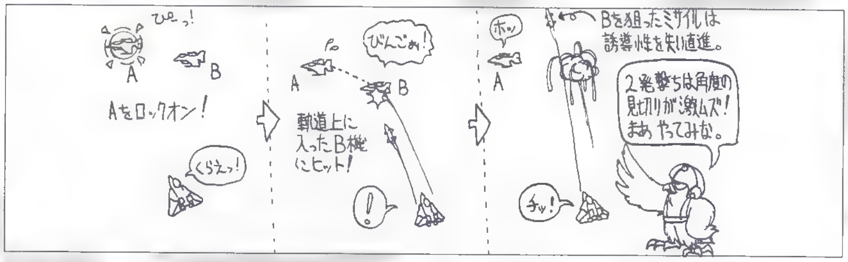
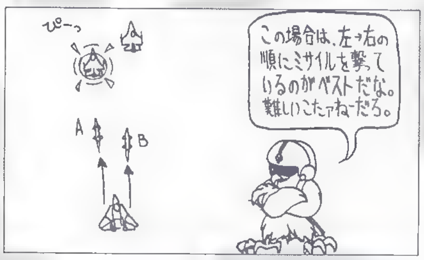



図2






旋回中の敵をロックオンをして発射!



おいおいわりこむなよ!



ほら当たった。このあとターゲットもムフフ。

## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!

右の2機と2-Aの3機編隊などだ。

**●ターゲットが旋回して逃げミサイルの軌道上に別の敵機が入ってきた場合**

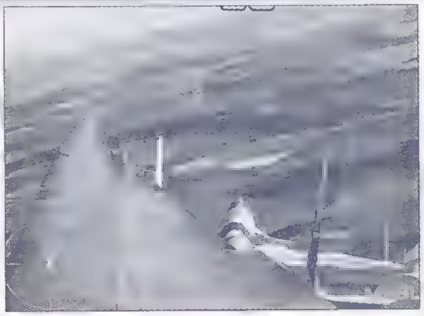
　これはあまり狙ってできないが、写真のような位置関係でミサイルを2発あらかじめ撃っておき、ミサイルの軌道にターゲットと別の敵を入れてやり、ターゲットと同時に破壊するというもので、ミサイルの撃ち方が重要で、トン、トンと一拍おいてから次のミサイルを撃つようにするのがコツだ。

　この一石二鳥法はあくまでもちょっとしたテクニックであって常に狙えるものではないことを忘れずに…。

## ミサイル必中法③ チャフを回避させるには?

　では性質の③に話しを戻そう。

　AC22で敵がミサイルを避ける唯一の方法が、チャフを使うこと。チャフについては前々号を参照。とにかく、普通に撃っていては敵がチャフ切れになるまで決して当たることはないだろう。



まだチャフカームカツクー!

　ミサイル自体にこのチャフを回避する能力はない。

　では、チャフを使用してくる敵にはチャフ切れになるまでミサイルを当てることはできないのだろうか?

　実は可能だ。それも100%に近い確率で当てる方法がある。

　それを伝授しよう!

## ミサイル必中法④ 一発必中法とは?

　ミサイルがほぼ100%で当たる法"一発必中法"とはズバリ、0mでミサイルを撃つことにある。



まずは敵をロックオン!



そして加速して一気に近づき、



重なったらFIRE。どうだ、0mで撃たれる気分は!

　AC22は接触をしてもタイムロスや墜落することはない。0m撃ちはこれを利用する。次の手順で行う。

**●ターゲットをミサイルシーカーでロックオンする。**

↓

**●加速して接近する。**

↓

**●自機の目の前、または自機と重なったらミサイルを撃つ。**

　この手順を踏めばよい。ミサイルを撃ったときに敵もチャフを使うがもう遅い。爆風が敵に襲いかかる。

　ここで注意してほしいことがいくつかある。

　まず一つめは加速して接近する際の敵機の状態。真後ろをとっているのがベスト。最も厄介なのが旋回中の場合。これでも当てることはできるがチャフで回避されることがある。

　理由はミサイルが大回りな軌道で追尾するからである。これも加減速の調整で敵機に自機をくっつけてしまえば問題なしだ。だが、かなり難しいので一度追跡して背後を完全にとってからにしたほうが無難だ。

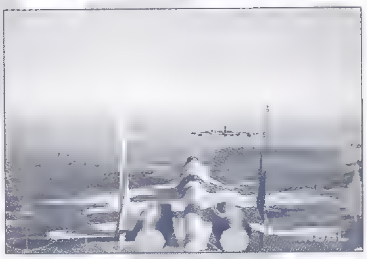
　次に注意してほしいのがミサイルを撃つタイミング。ベストなのが写真の位置、自機の主翼の真下に敵がきたとき。このときなら相手の状態に関わらず撃破が可能だ。逆に最悪なのが自機の上、または、やや後方のときだ。すぐに敵が画面外に消えることがあったり、ミサイルがホーミングしなかったりすることもある。これだったらチャフを使われる可能性はあるものの、やや自機手前で撃ったほうがよい。

　この方法で最も大切なのがミサイル発射のタイミングだ。これがうまくいかない限り、成功率は低いだろう。

　ちなみにタイミングが最も計りやすい視点は自機後方の2つの視点がよい。私は自機後方近距離がオススメ。遠距離だとミサイルの命中率は100%に近いが、バルカンの命中率がかなり下がってしまうからだ。ここら辺は自分に合うか合わないかの問題なので、好みのほうをどーぞ。




こういうときは無理しちゃだめだ。一度立て直そう!

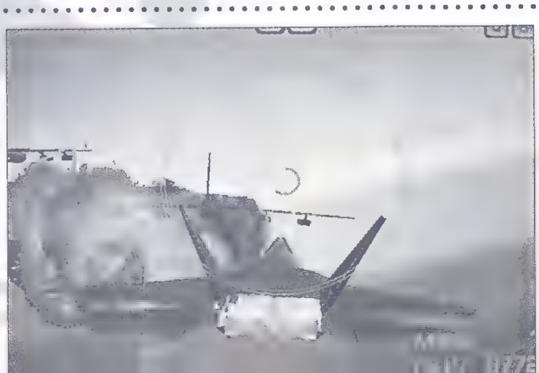


この視点が全体的に見れば楽だと思う。

## 一発必中法は万能だぜ!

　このミサイルの撃ち方をマスターすればドッグファイトモードで128機すべてを倒すのもたやすいこと。しかし、上級コースはバルカンの墜落率でコースが決まるからミサイルばかりというわけにはいきそうもないね。

　この方法は、できればヒドイマヌーバ(ループしっぱなしとか)をする奴に対してだけ使ってほしい。ミサイルだけでクリアじゃあ、ゲームが少しつまらなくなるからね。



バルカンで墜とすのがやっぱ気持ちいいぜ!

　以上でこのコーナーを終了する。次はコース別攻略に入る。このテクニックを覚えて早速実践してみてくれい!

## コース別攻略
# 初級説明なしコース

**ちょっと遅いかもしれないが始めということで初級説明なしコースから行こう!**

### 初級説明なしコース攻略① 説明ありとの差

初級説明ありはもうクリアしたかな？今回からコース別に攻略していくのだが、手始めに初級の説明なしを攻略しようと思う。

え？初級説明ありと違いがないんじゃないかって？

一見するとそうだが、実は次のようなことがプラスされているのだ。

①ステージに分枝がある
②敵の動き（特にマヌーバ）が若干よい
③チャフの使用が多い

①はステージ1をクリアしたときに自機の高度が1500m以下だと出現パターンは初級説明ありと同じコースを通り、以上だと別のステージ構成のコースへといく（図1参照）。若干ではあるが1500m以上のほうが難しくなっている。高度を確認するときはコックピット画面に切り替えよう。

②、③は敵機の動き、回避能力が単純に上がっているということ。

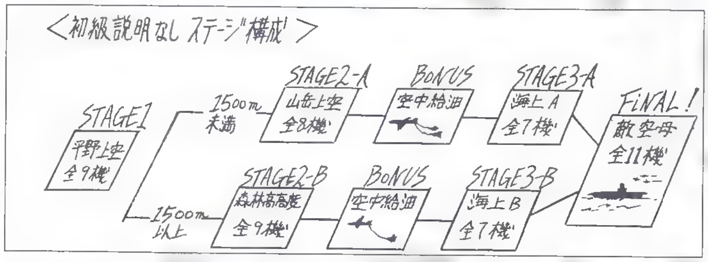
これは本当に若干なのでミサイルを撃つとき以外は気にしなくてもよいだろう。

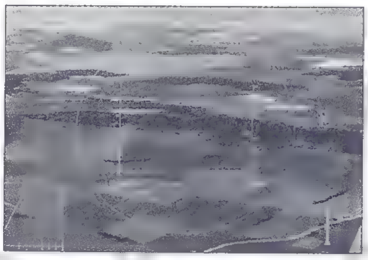
このほかにも、僚機（味方機）が敵機に追われて助けを求めてきたりするイベントがあるぞ。

さて、1500m以下は出現パターンが変化しないので、初級説明ありと同じ。今回のコース別攻略は分枝の1500m以上のコースに限定しようと思う。

それではSTAGE1からいってみようか！

図1



後方からの視点だし高度がつかみにくいのでこれにしよう。

### STAGE1 平野上空 敵機 9機

ステージ1は説明ありとほとんど同じ。

まずスタート直後にB-52が4機編隊を組んでいる。先頭を最後に破壊するように後→右→左→先頭の順に倒す。

このとき、バルカンがベスト。一度加速して思いっ切り近づいて撃ちまくろう。

この4機が終わると左右のどちらからか5機編隊が出現する。

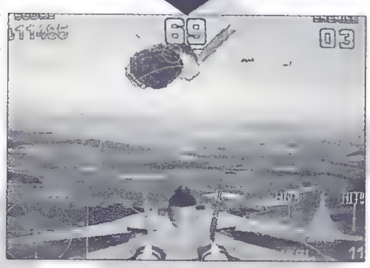
右から順にMig21→A-10→B-52→A-10→Mig21となっているので、とにかくMig21から先に片付けよう。なるべくならMig21とのA-10を倒したら即逆サイドのA-10を倒すようにしよう。

ここでワンポイント。Mig21にミサイルシーカーを合わせてロックオンしたらワザと2発ミサイルを撃ってみよう。するとミサイルの軌道上からA-10にもヒットして、まさに一石二鳥の状態になる。素早く、この2機を倒せない人にはオススメだ。

B-52はラストでもよいがMig21は早目に撃破するように。すべてを撃破したらすぐに視点をコックピットに変えて高度をチェックし、行きたいコースに合わせて高度も変えよう。




この2機は一石二鳥法でやれるので2発撃つ…。



ビンゴ!2機とも撃破したぜ!さあ逆サイドに急げ!

### STAGE2-B

高度が1500m以上でステージ1をクリアしたらこのステージに来てるはず。まずステージ開始と同時にB-52×3が遠くに見え、かなり下のほうにはハーキュリーズが1機、そして目の前をF-4が2機すれ違うはず。

多くの人が遠くのB-52やハーキュリーズを狙いに行くがそれは間違い。スタートしたらまずはF-4を追って旋回する。旋回し終わってF-4を正面にとらえると垂直に下降か水平飛行をしているはず。このときにすぐに後ろについて撃破してしまおう。実はB-52を最初に追ってしまうと、このチャンスがなくなってしまうのだ。旋回行動のないF-4を倒すのは簡単なはず。バルカンに自信のない人は1機だけミサイルを使って撃破してもOKだ。

このF-4を2機素早く撃破したならB-52がこちらに向かってきているはず。とりあえず正面にとらえて、高速にスロットルを入れて接近しよう。

ここでワンポイント。このまま接近すると目の前を通り過ぎてしまう。ここから旋回して再度自分の正面にとらえるのは少しだけ時間がかかる。このロスタイムをうまくなくす方法がある。

まず、B-52をレーダー上の写真①まで加速して引きつける。その位置にきたらスロットルを低速にして一気に減速、それと同時に左右どちらでもよいから旋回をし続ける。

このとき、レーダー上でB-52の編隊が自機と重なっているのがベスト。後は旋回を続ければ超目の前にB-52の編隊が現れるはずだ。このように通り過ぎそうな敵機にはあらかじめ減速しつつ、旋回するのが最速の背後のとり方となることを覚えておこう。

さて、このB-52をすべて撃破すると正面にラファールが2機現れる。これも通り過ぎることが多いのであらかじめ旋回の用意をしておこう。



すぐにF－4を追うとこういう状態になってる。チャンス。

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−4−9
松苗ビル2F

株式会社 新声社 書籍編集部
格闘ゲーム必殺技事典係 行

(ふりがな)
お名前

年齢（　　）歳
性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

キリトリ線

---

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（6月30日号）

(ふりがな)
お名前

年齢（　　）歳
性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）

※都道
府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

107-06

TBSラジオ

「GAMEST PRESENTS
松本梨香のゲーマーズナイト」行

(ふりがな)
お名前

年齢（　　）歳
性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）

※都道
府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

## 対戦ゲーム必殺技意識調査アンケート

①あなたの一番好きな必殺技は何ですか。理由もお願いします。

技名：

理由：

②ゲーム中の音声で一番カッコイイと感じる必殺技名、または技を出す時のセリフは何ですか。

③あなたが一番嫌いな必殺技は何ですか。理由もお願いします。

技名：

理由：

④あなたが今後ゲームに取り入れてみたいオリジナル必殺技、または現存する技がありましたらご記入ください。

※締め切りは6月17日必着です。

キリトリ線

## ゲーマーズナイトアンケート

番組で絶対かけてほしい曲をリクエストしてください。古い曲、新しい曲、何でも構いません。また、その曲に対するあなたの思い入れも書いてください。

曲名(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

"誤聴の園"あてのネタを募集します。このボイスはこう聞こえる！というのを書いてください。

ゲームに関する質問を何でも受け付けます。どんな質問でも、ゲーメストスタッフが番組内で解決しちゃいます。

つくってほしいコーナー、とりあげてほしいネタ、パーソナリティ・松本梨香さんへの励ましのコトバなど何かありましたら書いてください。

※このハガキに書ききれないよー、という人は、封書で送ってくれても構いません。

キリトリ線

キリトリ線

## 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 面　数 | | 備考(タイム・残機) | |
| 難易度<br>機数設定 | | | |
| ゲームセンター | 名前 | | |
| | 住所 | 電話 | |
| スコアネーム | | | |
| 得点効率・稼ぎのポイントなど | | | |

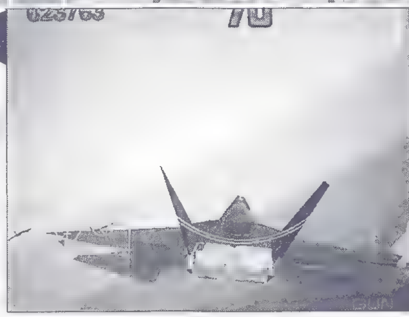
以上のスコアを記録したことを証します。

| | |
|---|---|
| 店長 | ㊞ |

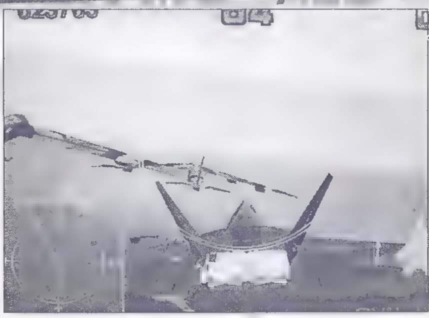
## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!



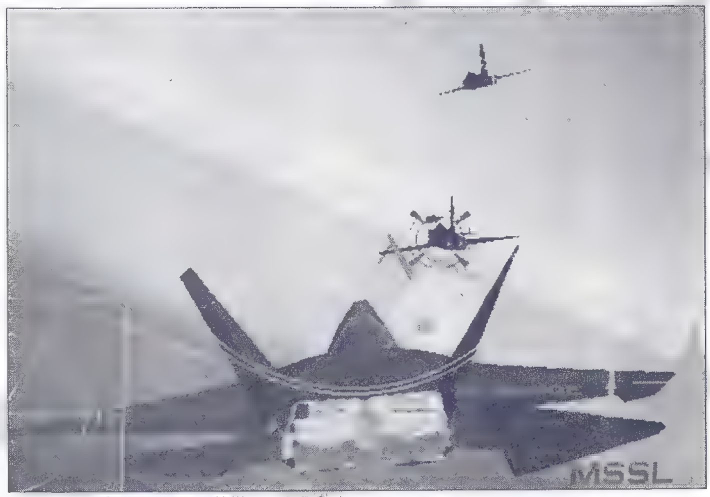
写真①正面に捕えて加速!




この位置になったらスロットルを低速にして一気に旋回!




ほら、こんなに近くでしかも背後をきっちりとれる!




ラファールがきた!早目に撃墜しておこう!

このラファールも出現から数十秒はあまり旋回系のマヌーバはしない。しかも2機くっついたままになっているので非常に狙いやすい。この状態のときに撃破するのがベストだぞ!

最後に残ったハーキュリーズが2機いる。ラファールを倒すころには上昇してきてるので、きっちりとバルカンでタイムをいただこう。

ハーキュリーズも最初のうちはかなり低空を飛行しているのでこのパターンで撃破するのがオススメだ。

## ボーナスステージ 空中給油

ボーナスステージは空中給油で初級説明ありとまったく一緒だ。ゆっくりと画面の指示どおりにスティックを操作してボーナスの十10秒と3000点をいただこう。

ここで注意が一つ。画面に出ている矢印の指示は、矢印が向かっているほうに機体が動いているという意味で、例えば画面上に矢印が出ていた場合、機体を少し下降させろということで、右に矢印が出た場合は左へ機体を動かせとのことだ。よく逆の操作を行う人がいるので間違わないように。




矢印の意味を間違えるな!

## STAGE-3-B 海上ステージ

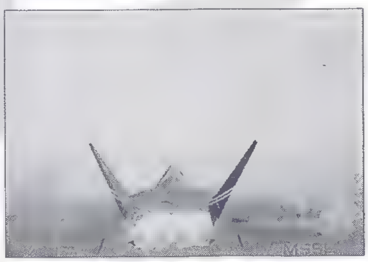
このステージは全部で7機いる。

まず、スタートと同時に出現するのはE-2CとF-16×2の計3機で、この数秒後F-14が2機出現。この5機との乱戦になる。

スタート直後に狙うのがベストなのはF-16。スタート後に必ず通り過ぎていくので即、旋回して後を追う。F-16はこの段階でかなりの動きをするのでミサイルで片付けてもよい。機体が小さいので見失わないように注意しよう。この後はレーダー上で近い敵機から撃破したいところ。できるのならF-14を2機先に撃破してからE-2Cを破壊してほしい。5機のうち3機を破壊するとF-22が2機出てくる。このF-22はかなり強い。ヒドイときはループまでしてくれる。チャフの使用頻度が高いのでできるだけバルカンで倒そう。

F-22が出てくるとイベントが発生する。このF-22は2機とも僚機を狙ってくる。無線で「メーデーメーデ」と聞こえたら僚機がやられている証拠。すぐに助けにいってやろう。ちなみに味方機もやられることがあるが、見殺しにしてもなんにも変化はない。しかし、それでいいのか?男だったら助けてやろうぜーそれに僚機に気をとられているほうが狙いやすいしね。

このステージは全体的にパターン化が難しい。今までつちかってきたものをすべて使って勝ち抜いてほしい。



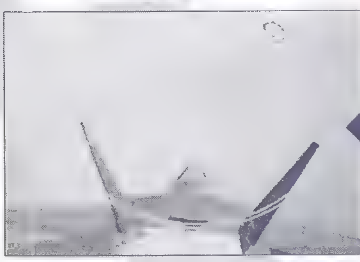

まずは通り過ぎるF-16からイテまえ!



強敵F-22登場!



僚機が追われるぞ!



ああ!やられた!てめえブッ殺してやる!

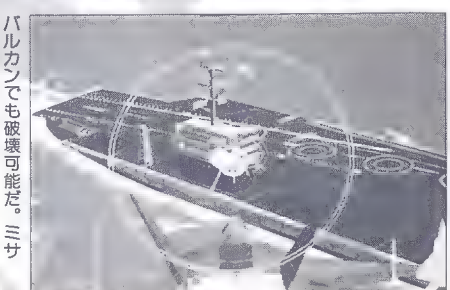
## FINAL STAGE 敵空母 艦載機10+艦橋

ラストステージも初級説明ありと一緒。

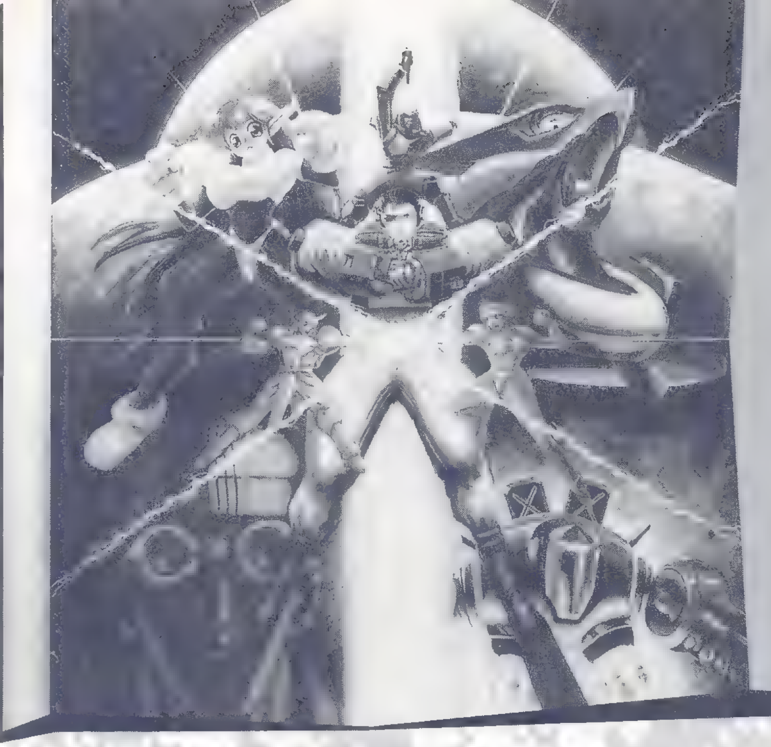
まずは艦載機10機を破壊した後、艦に当たり判定が出るのでそれを破壊して終わり。時間が余った人はすぐに破壊せずに上空から攻撃するのも面白いよ!

ちなみに艦橋はバルカンでも破壊可能。ミサイルがなくなったからといってあきらめちゃダメだぜ!

とりあえず初級説明なしコースはこんな感じでクリアできる。ミサイルはほどほどに使用したほうがこのゲームは



バルカンでも破壊可能だ。ミサイルよりも点が高い



涙を拳に握り込む…

# ギャラクシーファイト

-UNIVERSAL・WARRIORS-

©SNK/SUNSOFT 1995

CPU攻略も終盤をむかえた。風の強い今日このごろだが、君はどうしているかな？

## 稼ぐ門には肩（ショルダー）あり！
## ギュンター・ブルスのショルダー稼ぎ！

クリアだけじゃつまぁんない!そこで稼ぎをやってみよう!

文:K・K雲風　情報提供:イエローⓃ氏

ハイスコアを狙うCPU戦はクリア主体のCPU戦とパターンから入力タイミングまでかなり異なってくる。そのためシビアな入力を要求されるので、安定化を図るために次の装置があるものとして攻略を進めていく。

①切り替え式連射装置
　（シンクロがベスト）
②ダッシュ装置

装置の詳しい説明はぶくので気になったらハガキで質問してほしい。

### まずは覚えようぜ！

まず、ギャラファイのボーナスの種類と条件、得点を覚えてほしいので説明していこう。

まずボーナスには次の4つが存在する。

①体力パーフェクト
②46秒以内フィニッシュ
③タイムゾロ目クリア
④体力0ドットクリア

①は無傷で倒したときのもので3万点プラス。②はタイマーが46秒になる前に倒すともらえる。無傷でなくてもよい。意外と高く5万点。③はちょっとしたもので、タイマーが11や22などゾロ目になっていたときにもらえるもので、1万点だ。①～③は併用が可能なので一気に10万点以上は入るぞ。




これぐらい入ってくれるから稼ぎはやめられないね！

④はこれらが失敗したときの最後の大勝負といったところで、自分の体力を0にした状態で勝つとなんと10万点のボーナスが入るというものである。

押さえ込める技が少ないギュンターは世話になる。

基本的に本誌No.141に載っているパターンでCPUの体力を残り2～3ドットにして、自分の体力を0に調整して10万点を狙うのだが、一部のキャラには体力パーフェクトが狙えるパターンがある。それを紹介しよう。

### 出現パターンをチェック！

体力パーフェクトパターンはキャラの出現パターンが限られている。このゲームはあることをすると、CPUの出現パターンを特定することができる。その方法については本誌バックナンバーNo.138を参照してほしい。

ベストの出現パターンは次のパターンである。

アルバン↓ムサファー↓G・ドーン↓ジュリ↓ボーナス↓ルーミ↓カズマ↓ヤコブ↓フェルデン↓ローウェイ

では各キャラ別に細かく説明していこう。




デモ画面に秘密がある。詳しくはバックナンバーで。

### VS.アルバン

うまく最初にアルバンがきたらチャンスだ。

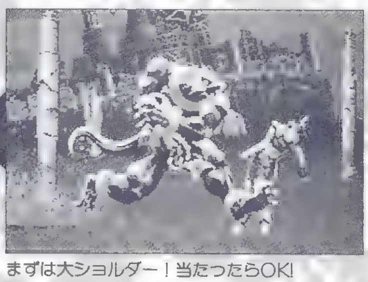
かなり運もからむが体力パーフェクトを狙う。

まず、スタートと同時に大のブルショルダーを出す。これがヒットしたら成功。ガードされたら以上。アル・スラッガーを出されるので0ドットを狙っていこう。

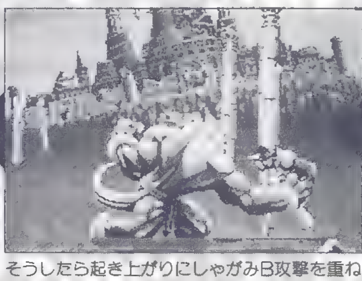
さて、ヒットしたらアルバンの起き上がりにしゃがみB攻撃を重ねる。これが入るとピヨるのでまた大のブルショルダーを出す。再度起き上がりにしゃがみB攻撃を当てれば終了だ。

もし、しゃがみB攻撃が2発とも（2段技だからね）ガードされたらどうするか？

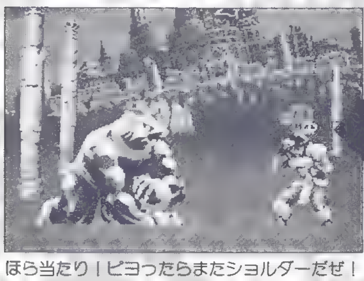
ガードされてもとりあえずブルショルダーを大で出そう。勝手にバックダッシュで避けようとしてくらうか、当たらないタイミングでアル・スラッガーを出してくる。硬直中にブルショルダーを入れればパターンを再開できるぞ。



まずは大ショルダー！当たったらOK!



そうしたら起き上がりにしゃがみB攻撃を重ねると…、



ほら当たり！ピヨったらまたショルダーだぜ！

**終わりなき快進撃！**

# 立ちはだかるヤツを撃破せよ！

## VS ムサファー

出現パターンが成功していればムサファーも体力パーフェクト＋46秒以内パターンができる。やり方は、まずスタートと同時にジャンプC攻撃を当てにいく。このとき何らかの技で返されたら以上だ。うまくヒットさせたら着地にⒶボタンを押しっぱなしにして連射する。ジャンプC攻撃を深くヒットさせていればA攻撃もつながってくれる。つないだらA攻撃が遠距離になるまで当て、なったら即ジャンプをしてまたC攻撃を当てにいく。これを繰り返すだけ。



跳び込みC攻撃がすべてだぜ。

## VS G・ドーン

体力パーフェクト＋46秒以内クリアはこいつでもとれる。

スタートしたら小のブルショルダーを出す。これをガードしてくれたら成功。避けられたときは以上だが、ガードしてくれるまで続けよう。

G・ドーンはショルダーをガードすると必ずショーリンロールをして背後をとろうとするので、小ブルショルダーを出したときからあらかじめブルショルダーのためを作っておき、ショーリンロールに合わせて大のブルショルダーを出す。するとG・ドーンはバックダッシュをしようとしてくらってくれる。そして起き上がりに再度小のブルショルダーを重ねてパターンを繰り返す。そしてピヨったら次の連続技を入れよう。

**●ジャンプC攻撃→しゃがみA×2→小ショルダー**

小ショルダーは連続技にはならないが、再度、ショーリンロールを誘えるので完全なパターンとなるぞ！



小ショルダーをガードさせるとショーリンロールをするので…、

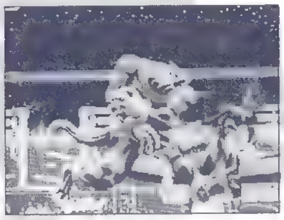


すぐ大ショルダーを出す！バックダッシュをしているので当たるぞ！

## VS ジュリ

素早い動きの上に、ブルショルダーをガードされると必ずサマーで返してくるので、どのボーナスもかなり狙いにくい。ここは無理をせず、点数の高い技を当てることに徹しつつ、クリアだけを狙っていこう。

点数的に高いのはブルショルダー（小中大）と通常の投げ技。コマンド投げのハンマーブレイクの4点だ。ワイルドシェイクは600点なので使わないこと。

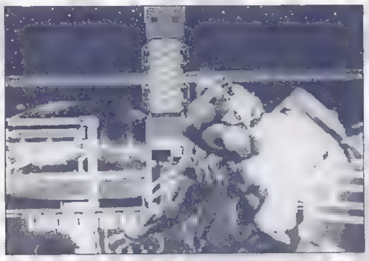


このぐらいしかないね…。

## VS ボーナス君

クリアパターンとまったく同じでよい。開幕からブルショルダーを連発するだけで勝てる。

最も速いのは大のショルダーで53秒。少しキザんで稼ぐのなら小で49秒となるが、一発多く当てられるぞ！

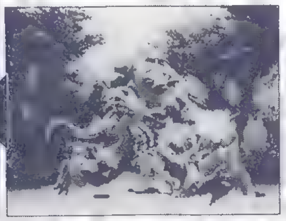


ショルダーで以上ー

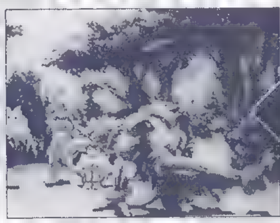
## VS ルーミ

ラウンドスタートと同時に小のブルショルダーを出す。これをガードしてくれたら勝ち。しゃがみAをあらかじめ連打しておこう。そうすると必ずガードしてくれるので、1～3発ガードさせてから小のブルショルダーを出す。これの繰り返しでOK。途中のしゃがみA攻撃の出す数を調整してゾロ目ボーナスを狙おう。

ルーミは体力パーフェクトを2本とればOK。0ドットは調整が難しいのでやめておこう。



ショルダーをガードしたらOK。しゃがみA攻撃を…。

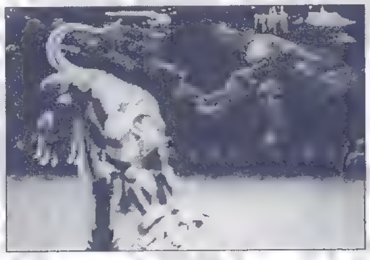


固まってくれるぞ！

## VS カズマ

カズマも一応体力パーフェクトがとれる。まず、少しだけ離れて、しゃがみⒶ攻撃を連打していると必ず跳び込んでくる。このとき距離が離れすぎていると飛び道具を撃ってくるが、連射がしっかりしたものならかき消してくれるので心配なく。とはいえこのままでは跳び込んできてくれないので距離をちゃんと調整しよう。

跳び込んできたら垂直Cか逃げC攻撃で返す。これを繰り返そう。



しゃがみA攻撃で跳び込みを誘えー

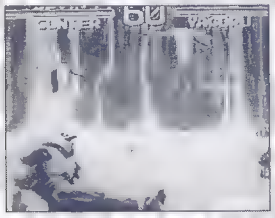
0ドットを狙うなら離れてCPUの飛び道具で自分の体力を調整しよう。

## VS ヤコブ

クリアパターン同様に固めて以上。

ヘタに闘ってもボーナス君と違ってガードするのでうまくいかないだろう。

だからこそ体力パーフェクトを狙おう。



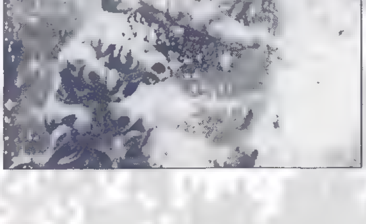
ちょっとずるいが固めちまえ！

## VS フェルデン

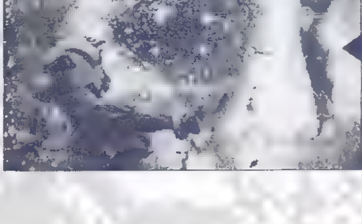
スタート直後にしゃがみAを連打するとたいてい、ブルボンバーと同じ技で跳び込んでくるので立ちガードして小のブルショルダーを出して当てる。あの技は必殺技ではないので体力は削られない。

ショルダーを当てたらしゃがみA攻撃を連打する。すると硬直してくれるので余裕でパーフェクトがとれるはずだ。

以上で稼ぎパターンを終了する。ちなみにローウェイに行く必要はない。ノーミスよりも、ワザと負けて稼いだほうが点は高いぞ！



この技をガードしたらショルダーで返して…、



しゃがみA攻撃を連打して固めちまえ！

A連打の音　相当うるさいよ

CPU
スコアアタック

# ムサファー

## 跳び込んでくるのを指折り数えて待て!!

担当：ぬき山

まず初めにここに書かれているパターンを実行するのに必要な条件を少し。

ムサファーに限らず、このギャラクシーファイトで本気で稼ぐなら連射装置は必要不可欠な最低条件。しかもただの連射装置ではなく、なるべく速い、ぜーたくを言わせてもらえばシンクロ連射ぐらいのものがいい。そうでないとここに書かれているパターンを実行するのはかなり難しくなってしまうぞ。

### 基本パターン

ムサファーでの稼ぎのパターンは、多少の差違はあれど一つだけしかない。

しゃがみA連打で相手のジャンプを誘い、その跳び込みをCムサファーキックで落とす。

たったのこれだけのパターンである。

しゃがみA連打は、相手の飛び道具を打ち消したり、突進技をツブしたりと、ギャラファイの稼ぎの条件の一つ、パーフェクトを取りやすくする効果がある。

そしてCムサファーキックは5発入ればKOと、かなり威力が高く、つながれば46秒を狙えるのが心強い。

ではこのパターンを実行するときの注意を一つ。

跳び込みを、Cムサファーキックで落とした後は相手との距離がかなりあくので、すぐにダッシュでスタート直後ぐらいの間合いまで近づこう。もしそのまま離れた状態でほっぽらかしておくと、ダッシュからの攻撃をくらう恐れがあるからだ。



テケテケテケ…、



オッ跳んだ。



ドカーン!!もう何度も書いてるが、これが基本だ。


ケツぱぐった後は距離をつめる。

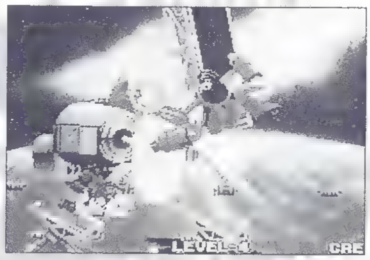
このゲームで稼ぐには、パーフェクトはかなり重要。つまらないことでケズられても自分が泣くだけだ。

次は相手が気絶したときの連続技。

ムサファーミサイル→ダッシュCムサファーパンチ

簡単ながら威力は強い。ムサファーミサイルはABCによって威力が変わることはないので、遠くで気絶したならB、近くならAのムサファーミサイルを追いかける感じで使おう。

Cムサファーキックが2回当たれば間違いなく気絶する。必ずできるようになってほしい。



さあ帰るかって感じ。

次に、ケズられてしまったり、ミスしてしまい、パーフェクトが取れなくなってしまった場合はNARROWBONUS、0勝ちを狙うわけだが、ムサファーは比較的狙いやすいキャラといえる。

理由は→Cor↘Cのガードキャンセル技があるからだ。

颶風剣のような多段技は無理だとしても、そのほかの技には十分使っていけるはずだ。

では0勝ちを狙う場合に注意してもらいたいことをいくつか書いておこう。

まず、**狙うと決めたときには相手の体力を、先に一発で倒せる状態にしておくことだ。**自分の体力を先に0にして、なおかつ時間がなくなってくると、キャラによってはバックダッシュで逃げはじめ、あげく挑発までされてしまう。

0勝ちを狙うなら、まず相手の体力調整から、を忘れないでほしい。

そしてもう一つ。自分の体力を減らしているときに、あまり連続でくらうと自分が気絶してしまうことがあるので、体力を減らすときには、くらいつつも、ときにはガードして、気絶ダメージをためないように気をつけてほしい。

### VSロルフ 行くぜ!!

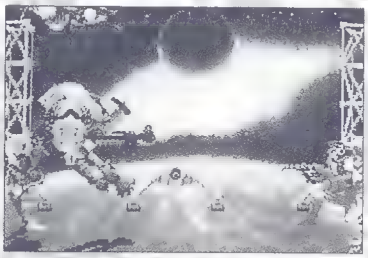
とりあえず、ラウンドスタート直後からしゃがみA連打していれば大丈夫だろう。

ラッピングクラッシュ、ロルフショットがくればA連打で消せるが、距離をとってからのプラネットブレイカーを当てられることがまれにある。

これはもう、運がなかったと思ってあきらめるしかない。

となると、0勝ちを狙うことも少なくない。

狙いどころはラッピングクラッシュにリバーススピンキックかバックダッシュして、ロルフが走り込んできたところをムサファーキックがいいぞ。


ロルフショットも実は消しにくい。

### VSカズマ 跳ぶだけロルフよりマシ

跳び込みが多いので、ロルフよりは成功率が高い。

カズマのイヤな攻撃は颶風剣と殺風陣。これらをしゃがみA連打でツブしきれなかったらあきらめて、0勝ちに望みをつなぐ。

0勝ちは殺風陣にリバースバックナックルがいい。

### VSG・ドーン 安定

全キャラの中でも共通パターンにハマリやすい。

G・ドーンは何も問題はないだろう。

### VSアルバン 要反応

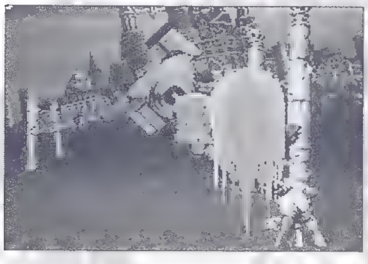
スタート直後はいつもと同じ。

次からの行動は、アルバンの動きに応じて動くことになる。

アルブラストはA連打で消せるので問題なし。

アルファイヤーを出してきたなら、ここは跳び込んでみる。アルファイヤーがBかCならジャンプAからA連打につなぎ、しきり直す。ちなみにアルファイヤーがAだとモロにくらってしまうがこれはどうしようもない。おとなしくケズられるよりはマシな選択だと思うぞ。

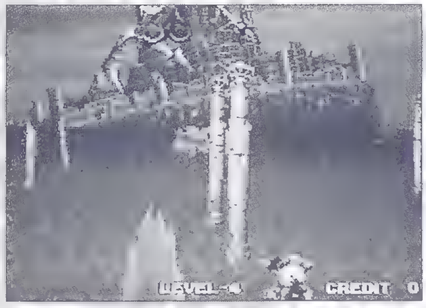
バックor垂直ジャンプをしてきたなら、空中アルブラストがくる。タイミングを見はからってジャンプAを当て、何とか地上でA連打を当てるまでにもっていく。


あ～あ、さて寝るか。

終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!

アルバン戦の最大の敵、それは、しゃがみAでつぶしきれないダッシュアルスラッガーと残り時間。もちろん46秒を下回ったら0勝ちを狙ったほうがいいかもよ。
0勝ちはかなり難しい部類に入る。アルバンの攻撃力の低さで時間切れになることもある。




アルファイヤーは跳び込め!!

地上でガードさせるまで跳び続ける。

## VS ギュンター 火はかんべん

かなり激しく動きまわるギュンター。
それだけにジャンプで跳び込んでくることも結構多い。
こいつの場合、しゃがみA連打に立ちC攻撃を合わせてくることがある。たいしたスピードではないので反応してガードできるはずだ。
気をつけないといけないのがブルボンバー。反応が遅れないように、跳んだと思ったらすぐにキックが出せるように、神経を集中させよう。




相当速い連射なら固められるぞ。

## VS ルーミ お前さえいなけりゃ…

ローリングボンバーがとても嫌な相手。そのために1人目か、2人目に持ってきたい相手となる。
失敗する確率が高いので、0勝ちを狙うことが多くなってくる。狙いはラビットブローで、3発出るうちの、どれか一つにリバースバックナックルがいい。これでも成功率は高くない。

## VS ジュリ 成功率は高い

かなり楽な相手、G・ドーンと同じように、基本パターンにハマリやすい。
ジュリはかなり動き回るタイプなので、バックダッシュには十分注意を払おう。

## VS ボーナス 気ィ抜くな

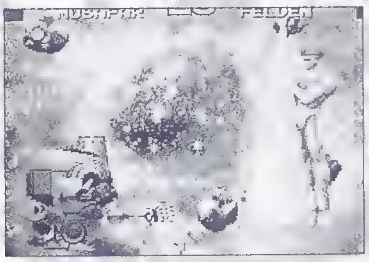
スタート直後からダッシュムサファーパンチを出せば当たる。そのままパンチで押し切ってしまおう。ゾロ目の55はちょっと不可能みたいだぞ。

## VS ヤコプ 休んでよし

ヤコプは小さいので時間内に倒すのは難しい。
しゃがみAの連打で固められるので、ラウンドが始まったらしゃがみBでダメージを与え、そのままタイムオーバーまでAボタンを押し続けていよう。

## VS フェルデン あと一息

一度でも転ばせ、起き上がりにパンチを重ねれば続けてくらってくれる、問題はスタート直後。Aで跳び込んでみるのもいい。しかし安定したいのなら、しゃがみAで固めてしまえばいい。



ガツガツ!!しかも減る。

# 戦力増強につきスタッフ募集!!

## 即戦力としての活躍を期待しています！

**職　種**　①グラフィックデザイナー
②３Ｄグラフィックデザイナー
③プログラマー

**内　容**　①ゲームキャラクター、背景などのデザイン。
②ゲームキャラクター、背景などのデザイン。
③ゲームソフトのプログラミング。

**資　格**　高卒以上　30歳位までの方。
①経験者優遇
②経験者優遇
③アセンブラ(CASLを除く)およびＣ言語わかる方。
MACの分かる方優遇。

**給　与**　当社規定により優遇します。※３ヶ月の試用期間あり。

**待　遇**　昇給年１回　賞与年２回　交通費全額支給　食事、役職、技術手当　各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行。

**勤務時間**　10：00〜19：00

**休日休暇**　週休２日制(日曜、祝日、第２、３、４土曜日)
有給休暇、夏期、年末年始休暇。

**応　募**　履歴書に、希望する職種を明記の上、お送り下さい。

**必要書類**　履歴書以外に下記の必要書類をお送りいただきます。
①カラーイラスト３点及びドット絵データ数点(MAC又は98のアプリケーション形式)。職務経歴書。
②作品数点（MACのPICT形式におとしたもの)。職務経歴書。
③使用可能言語一覧表、職務経歴書。
(作品はご返却します)

**●応募書類送付先**

〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル3Ｆ

**富貴商会**

お問合せは TEL 075-595-1136 担当：中村

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 怪傑ヤンチャ丸 | ¥5,000 | サイバトラー | ¥18,000 | グレートスラッガーズ | ¥20,000 |
| 海底大戦争 | ¥36,000 | イチダントアール | ¥40,000 | スーパーワールドコート | ¥23,000 |
| ギャロップ | ¥8,000 | スタックコラムス | ¥25,000 | ナックルヘッズ | ¥22,000 |
| ぐっすんおよよ | ¥20,000 | パンクパニック | ¥35,000 | ネビュラスレイ | ¥32,000 |
| ジオストーム | ¥30,000 | モンスターレア | ¥15,000 | マクロス | ¥18,000 |
| 大工の源さん | ¥12,000 | アルカノイド | ¥3,000 | 雷神魔傀 | ¥45,000 |
| 覇沙夢 | ¥3,000 | カダッシュ | ¥10,000 | バトルレーサー | ¥8,000 |
| ロードランナー | ¥30,000 | ダブルドラゴン | ¥8,000 | スーパーバレー'91 | ¥15,000 |
| ブレイゾン | ¥3,000 | マジカルエラーを探せ | ¥15,000 | スパイナルブレイカーズ | ¥8,000 |
| マッドシャーク | ¥30,000 | エイトフォース | ¥40,000 | ソニックウイングス | ¥18,000 |
| IQブロック | ¥15,000 | サイドポケット | ¥8,000 | ターボフォース | ¥15,000 |
| 航空騎兵物語 | ¥8,000 | デスブレイド | ¥10,000 | ハットリス | ¥5,000 |
| サンダードラゴン2 | ¥30,000 | バルダーダッシュ | ¥12,000 | ラピッドヒーロー | ¥32,000 |
| ギャルズパニック2 | ¥30,000 | ファンキージェット | ¥12,000 | アクロバットミッション | ¥10,000 |
| カイザーナックル (ロム) | ¥8,000 | 魔境戦士 | ¥6,000 | シュトラール | ¥12,000 |
| ぷにっきぃず | ¥15,000 | ドギューン | ¥15,000 | パンダイク | ¥8,000 |
| スカッシュ | ¥5,000 | フィグゼイド | ¥12,000 | ブラックハート | ¥12,000 |
| 極上パロディウス | ¥60,000 | V・V | ¥15,000 | ムスタング | ¥12,000 |
| サプライズアタック | ¥6,000 | F／A | ¥18,000 | バトルクロード | ¥23,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | ¥60,000 | エメラルディア | ¥18,000 | 疾風魔法大作戦 | ¥50,000 |

**今月の超目玉**

## 豪血寺一族２
## ¥16,800
## クイズ＆ドラゴンズ
## ¥5,800

6月5日10:00AMからの電話予約になります。
(それ以前の受付は出来ません)

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第 2・4 土曜日定休

振込先：京都市信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136(代)
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社

# 富貴商会
# Fuuki Co., Ltd.

〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル　3F



買取り実績NO.1のアイ・ツーがあなたのパソコンハード&ソフト

# 高額買取りいたします！

あなたはいくつ持っていますか？使わなくなったハード&ソフトは持っていても仕方ないですヨ！
アイ・ツーがリサイクル運動の一環として、あなたのハード&ソフトを高く買います！ご利用下さい。

## 売りたいアナタは

アイ・ツー全国制覇
総合買取センター ☎03-3258-1198

お売りになりたい商品受付/東京都千代田区外神田3-8-17

## 買いたいアナタは

| 大阪 | 東京 |
|---|---|
| ☎06-632-0012 | ☎03-5295-0998 |
| 大阪市中央区難波千日前15-18 | 東京都千代田区外神田3-8-17 |

### ご購入システム

- まず、お電話にて、在庫をご確認下さい。
- ご希望の商品がございましたら、お支払い方法をお選び下さい。

| | |
|---|---|
| 代金着払い配達 | お近くの銀行よりお振込 |
| 郵便局より現金書留払い | 郵便局よりお振込 |

＊お申し込みは電話１本！
18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
別途実費送料、手数料が必要です。

★必ず事前にお名前、ご住所、お電話番号をお知らせ下さい。

### ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。
※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書か多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。
※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。
※ご注文の商品が動かない場合は、まずお電話ください。商品到着後一週間以内の不良については、無料で修理いたします。動作不良の場合のご返金はいたしておりませんので、ご了承下さい。

## アイ・ツー買取り&下取りシステム

● 迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

**1**
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2〜3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

**2**
荷物か到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。
(所要日数1〜2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

**3**
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いたたける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

**4**
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社か負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

● 高く売るには
1 箱、説明書をそろえよう！
2 付属品(おまけ、ポスター、ハガキ等)をそろえよう！
3 汚れがある場合はきれいにしてから送ろう！
4 迷わず早めにアイ・ツーへ送ろう！売りたい時が一番高く売れる時。高額買い取りのアイ・ツーへ送れば早くて確実！安心です。

● マイナスポイント例
箱の汚れ(シールのあと、ホコリ等)
説明書の汚れ(シミ、らくがき等) 箱の破損
説明書の破損(破れ、折り曲げ等)

※ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
※パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。

●18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
●箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。
無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

## 今月のおすすめ中古品 早い者勝ち 激安販売

おすすめ中古
新品 真サムライスピリッツ …¥6,980(限定25)

★在庫かぎりの特価です!! ここに載っていないものでも、おさがしのものがあれば、お気軽にTel下さい。

| スーパーファミコン | 販売価格 |
|---|---|
| スーパーファミコン本体 | ¥11,800 |
| クロノトリガー | ¥ 3,980 |
| スーパー桃太郎電鉄Ⅲ | ¥ 5,280 |
| フロントミッション | ¥ 4,800 |
| ダービースタリオンⅢ | ¥ 8,800 |
| 大貝獣物語 | ¥ 3,800 |
| かまいたちの夜 | ¥ 4,880 |
| 蒼き伝説シュート | ¥ 3,800 |
| 真・女神転生Ⅱ | ¥ 1,980 |
| マザーⅡ | ¥ 2,980 |
| 三国志Ⅳ | ¥ 7,980 |
| キャプテン翼Ⅴ | ¥ 2,980 |
| ファイナルファンタジーⅣ | ¥ 2,580 |
| ドラゴンクエストⅣ | ¥ 2,980 |

| NEO-GEO | 販売価格 |
|---|---|
| ROM | |
| NEO-GEO ROM本体 | ¥11,980 |
| サムライスピリッツ | ¥ 1,980 |
| 真サムライスピリッツ | ¥ 5,980 |
| ザ・キングオブファイターズ'94 | ¥16,980 |
| ラストリゾート | ¥ 9,800 |
| ビューポイント | TEL |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | ¥ 6,980 |
| 餓狼伝説スペシャル | ¥ 2,980 |
| 餓狼伝説3 | TEL |
| ギャラクシーファイト | TEL |
| ソニックウイングス2 | ¥15,800 |
| 龍虎の拳2 | ¥ 3,980 |
| CD | |
| NEO-GEO CD限定版 | ¥37,800 |
| NEO-GEO CDトップローディング | ¥29,800 |
| ザ・キングオブファイターズ'94 | ¥ 3,580 |
| サムライスピリッツ | ¥ 1,980 |
| 真サムライスピリッツ | ¥ 3,580 |
| 餓狼伝説スペシャル | ¥ 3,580 |

| | 販売価格 |
|---|---|
| 餓狼伝説3 | TEL |
| ギャラクシーファイト | TEL |
| ソニックウイングス2 | ¥ 3,580 |
| 龍虎の拳2 | ¥ 3,800 |

| プレイステーション | 販売価格 |
|---|---|
| 本体 | ¥34,800 |
| 本体(リッジレーサー、闘神伝)SET | ¥41,800 |
| リッジレーサー | ¥ 4,580 |
| 闘神伝 | ¥ 4,280 |
| 鉄拳 | ¥ 4,800 |
| ガンナーズヘブン | ¥ 4,800 |
| ヴィクトリーゾーン | ¥ 4,800 |
| ジャンピングフラッシュ | ¥ 4,800 |
| MYST | ¥ 4,980 |
| AⅣ | ¥ 4,980 |
| キリークザブラッド | ¥ 3,980 |
| 極上パロディウスだ！ | ¥ 2,980 |
| 実況パワフルプロ野球'95 | ¥ 2,980 |
| 雷電プロジェクト | ¥ 4,800 |
| ツインビー対戦ぱずるだま | ¥ 3,800 |
| スターブレイドα | ¥ 4,800 |
| モータートゥーングランプリ | ¥ 2,800 |
| 宝魔ハンターライム | ¥ 4,800 |

| セガ・サターン | 販売価格 |
|---|---|
| 本体 | ¥34,800 |
| 本体(バーチャファイター、デイトナUSA)SET | ¥42,800 |
| デイトナUSA | ¥ 3,980 |
| バーチャファイター | ¥ 5,780 |
| パンツァードラグーン | ¥ 3,980 |
| MYST | ¥ 4,980 |
| ゲイルレーサー | ¥ 1,980 |
| 真説・夢見館 | ¥ 1,980 |
| アイドル雀士スーチーパイ スペシャル | ¥ 3,580 |
| GOHTA | ¥ 1,980 |
| 三国志Ⅳ | ¥ 8,800 |
| RAMPO | ¥ 3,980 |

## ゲーム機本体・周辺器機

この買取金額は5月1日現在のものです。買取金額は変動いたしますので、お電話にてご確認下さい。

| 品名 | 買取り金額 | 品名 | 買取り金額 |
|---|---|---|---|
| スーパーファミコン本体 | ¥ 8,000 | プレイステーション本体 | ¥26,000 |
| NEO-GEO(ROM)本体 | ¥ 7,000 | PC-FX本体 | ¥20,000 |
| NEO-GEO・CD本体(限定版) | ¥28,000 | 3DO Real | ¥20,000 |
| NEO-GEO・CD本体 | ¥20,000 | 3DO Real2 | ¥18,000 |
| セガ・サターン本体 | ¥25,000 | | |

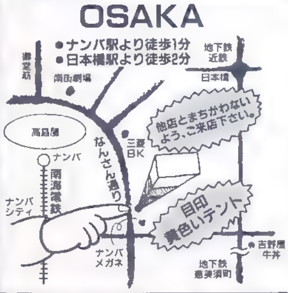
| ●SFC | 買取価格 |
|---|---|
| RPGツクール Super Dante | ¥6,000 |
| あさめしまえにゃんこ | ¥4,000 |
| いただきストリート2 | ¥3,000 |
| イーハトーヴォ物語 | ¥3,000 |
| イデアの日 | ¥2,800 |
| 伊藤果六段の将棋道場 | ¥3,500 |
| ウイニングポスト2 | 高額買い取り |
| 海釣り名人 すずき編 | ¥4,000 |
| 海腹川背 | ¥3,500 |
| F15スーパーストライクイーグル | ¥3,000 |
| NBA LIVE 95 | ¥4,000 |
| SDガンダムGX | ¥3,500 |
| X-MEN | ¥3,000 |
| エア・マネジメント2 航空王をめざせ | ¥4,000 |
| オセロワールド | ¥3,500 |
| 弟切草 | ¥4,000 |
| かまいたちの夜 | ¥3,500 |
| カービーボウル | ¥3,000 |
| がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛ノからくり卍固め | ¥4,000 |
| 仮面ライダー ～恐怖復活のショッカー軍団～ | ¥4,000 |
| 元祖パチンコ王 | ¥3,800 |
| 機動戦士ガンダム CROSS DIMENSION 0079 | ¥4,500 |
| 機動武闘伝Gガンダム | ¥4,500 |
| 旧約・女神転生 | ¥3,200 |
| 近代麻雀スペシャル | ¥3,500 |
| クロノトリガー | ¥2,500 |
| 京楽・三洋・豊丸 Parlor/パーラー | 高額買い取り |
| GO/GO/ACKMAN | ¥3,500 |
| ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ | ¥3,500 |
| ゴジラ 怪獣大作戦 | ¥3,500 |
| 極上パロディウス | ¥3,800 |
| 甲子園3 | ¥3,500 |
| 鋼鉄の騎士3 激突/ヨーロッパ戦線 | ¥5,800 |
| 高速思考 将棋皇 | ¥5,500 |
| さいばらりえのまあじゃんほうろうき | ¥3,600 |
| サンスポフィッシング 渓流王 | ¥3,500 |
| ザ・モノポリーゲーム2 | ¥4,500 |
| ザ・心理ゲーム2～マジカルトリップ | ¥3,000 |
| 三国志Ⅳ | ¥5,000 |
| シヴィライゼーション 世界七大文明 | ¥6,000 |
| シムアント | ¥4,000 |
| シムシティ | ¥2,500 |
| シムシティ2000 | 高額買い取り |
| シュミレーションプロ野球 | 高額買い取り |
| ジ・アトラス | ¥3,800 |
| 史上最強リーグセリエAエースストライカー | ¥3,500 |
| 実況パワフルプロ野球 | ¥4,500 |
| 実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN | ¥3,000 |
| 上海Ⅱ | ¥3,500 |
| 真・女神転生if | ¥3,200 |
| S UNO(ウノ) | ¥3,200 |
| S テトリス+Bombliss限定版 | ¥3,500 |
| S テトリス3 | ¥3,000 |
| S ドッグファイト | ¥4,200 |
| S ドリフトアウト | ¥3,500 |
| S ドンキーコング | ¥3,800 |
| S なぞぷよ アルルーのルー | 高額買い取り |
| S パチンコ | ¥3,200 |
| S ビリヤード ～チャンピオンシッププールー | ¥3,500 |
| S ピンボールⅡ ザ・アメイジングオデッセイ | ¥4,000 |
| S ファミスタ4 | ¥3,500 |
| S フォーメーションサッカー'95 della セリエA | ¥3,000 |
| S ブラックバス2 | ¥2,800 |
| S ぷよぷよ | ¥3,500 |
| S ボンバーマン3 | 高額買い取り |
| S マリオカート | ¥2,500 |
| S マリオコレクション | ¥3,500 |
| S リアル麻雀PVパラダイス オールスター4人打ち | 高額買い取り |
| S 将棋2 | ¥3,500 |
| S 上海ドラゴンズアイ | ¥4,500 |
| S 人生ゲーム | ¥4,000 |
| S 桃太郎電鉄Ⅱ | ¥4,000 |
| S 馬券王'95 | ¥4,000 |
| S 麻雀大会2 | ¥4,500 |
| ステルス | ¥3,500 |
| スラムダンク2 IH予選完全版 | ¥4,500 |
| スレイヤーズ | ¥3,000 |
| 装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード | ¥3,000 |
| ターフメモリーズ | ¥4,000 |
| ダービースタリオンⅢ | ¥6,000 |
| 対局囲碁ゴライアス | ¥5,000 |
| 大戦略エキスパート | ¥4,000 |
| 大爆笑 人生劇場 大江戸日記 | ¥3,500 |
| 第3次スーパーロボット大戦 | ¥3,200 |
| 第4次スーパーロボット大戦 | ¥6,500 |
| 超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー | ¥2,500 |
| 土屋圭一&坂東正明 首都高バトル2 | ¥3,500 |
| テクモ スーパーボウル2 スペシャルエディション | ¥3,500 |
| デザートファイター 砂の嵐作戦 | ¥3,300 |
| デザエモン | ¥5,500 |
| 提督の決断Ⅱ | ¥5,000 |
| トップマネジメントⅡ | ¥4,000 |
| ドラえもん3～のび太と時の宝玉～ | ¥3,500 |
| 哭きの竜 麻雀飛翔伝 | ¥3,000 |
| 信長の野望・覇王伝 | ¥3,000 |
| パチンコ○秘必勝法 | ¥3,000 |
| パチンコファン 勝利宣言 | ¥3,800 |
| パチンコ物語・パチスロもあるでよ!! | ¥3,000 |
| 早指し 二段森田将棋 | ¥5,800 |
| 遥かなるオーガスタ2 マスターズ | ¥3,800 |
| ビックー撃！パチスロ大攻略 | ¥3,800 |
| 美少女雀士スーチーパイ | ¥2,500 |
| 美少女戦士セーラームーンR | ¥2,800 |
| 美少女戦士セーラームーンS 場外乱闘!?主役争奪戦 | ¥4,200 |
| 必殺パチンココレクション | ¥3,500 |
| 必殺パチンココレクション2 | ¥3,000 |
| 必勝パチスロファン | ¥2,800 |
| ファーランドストーリー | ¥2,000 |
| ファイターズヒストリ 溝口危機一髪 | ¥3,000 |
| ファイナル ファンタジーⅥ | ¥1,800 |
| フロントミッション | ¥2,800 |
| プロ麻雀 極Ⅱ | ¥3,000 |
| へべれけのぽぷーん | ¥3,[illegible]00 |
| ベブルビーチの波濤 | ¥3,000 |
| 本格将棋 風雲児龍王 | ¥3,300 |
| 本格派囲碁 碁聖 | ¥5,500 |
| 本格麻雀 徹萬Ⅱ | ¥3,000 |
| 魔神転生Ⅱ スパイラルネメシス | ¥2,800 |
| ミッキーの東京ディズニーランド大冒険 | ¥4,200 |
| モノポリー | ¥3,500 |
| 幽☆遊☆白書 FINAL | ¥3,500 |
| ヨーロッパ戦線 | ¥3,500 |
| 横山光輝 三国志盤戯 双六英雄記 | ¥3,000 |
| リーディングジョッキー | ¥4,000 |
| 龍虎の拳2 | ¥3,500 |

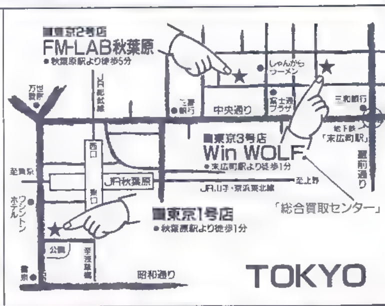
| ●プレイステーション | 買取価格 |
|---|---|
| AⅣ(発売記念限定版) | ¥4,000 |
| ヴィクトリーゾーン | ¥2,500 |
| 柿木将棋 | ¥2,800 |
| ガンナーズヘブン | ¥2,500 |
| キリークザブラッド | ¥1,800 |
| ジグソーワールド | ¥2,000 |
| ジャンピングフラッシュ | ¥2,500 |
| 鉄拳 | ¥3,000 |
| 闘神伝 | ¥2,000 |
| 雷電プロジェクト | ¥2,500 |
| リッジレーサー | ¥2,000 |
| MYST | ¥2,500 |

| ●SEGA・サターン | 買取価格 |
|---|---|
| デイトナUSA | ¥2,000 |
| バーチャファイタ | ¥3,000 |
| パンツァードラグーン | ¥2,800 |
| MYST | ¥2,800 |
| ビクトリーゴール | ¥2,000 |

◎この広告以外にも、多数高額買取り、激安販売いたしております。お電話くださいい!!

NeoGeo・(ソニー)プレイステーション・セガ・サターン高額買取り中！




年中無休

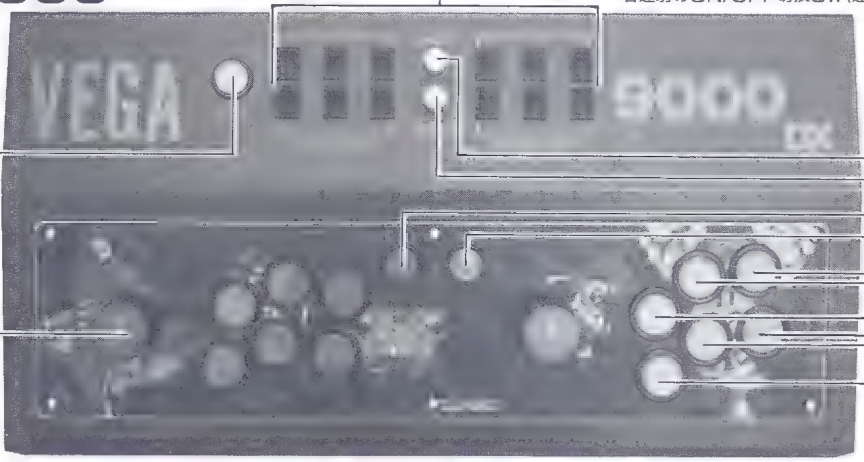
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

# 新発売!!

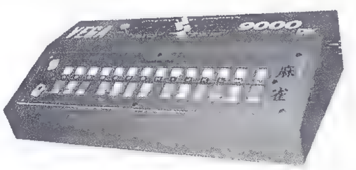
# 6ボタン全て使用（1P・2P両用）
# 家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

VEGA-9000DX専用 ※トリガーボタン自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

# "VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス
## ¥53,000




※写真はヴァンパイア専用パネルタイプです。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

（別売）

| | |
|---|---|
| ○PCエンジン（6ボタン用）ケーブル | ¥8,000 |
| ○PCエンジン用ケーブル | ¥3,500 |
| ○メガドライブ用ケーブル | ¥3,500 |
| ○ファミコン用ケーブル | ¥3,500 |
| ○パソコン用ケーブル | ¥2,500 |

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000（2P可）



- ■スーパーストⅡ専用パネルタイプもあります ▶¥53,000
- ■VEGA-9000DXターボパネル仕様限定在庫処分 ▶¥47,000
- ■ビデオRGB21ピン・S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/ OFF　SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル（別売）取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン（6ボタン仕様）・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます（各ケーブルは別売）。
- ■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

## ★基板ニュース★

- ●ストリートファイターZERO、予約受付中。
- ●ヴァンパイアハンター、基板・カートリッジ発売中。
- ●餓狼伝説3、発売中。
- ●サイバーボッツ、発売中。
- ●その他、新製品・中古基板、多数あります。くわしくはお電話で！

**各種基板、特価発売中！**

# ハッピー商会

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口（シシガグチ）町13-2 GM係
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで！

## ■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

**■お申込方法**

- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

# アミューズメントの総合プランナー!! 業者様大歓迎

**カプコンPCB**

| | |
|---|---|
| ストライダー飛竜 | ¥65,000 |
| ブラックドラゴン | ¥23,000 |
| ブラックドラゴン（海外） | ¥13,000 |
| 1943 | ¥ 7,000 |
| 天地を喰らうII | ¥21,000 |
| 天地を喰らう | ¥40,000 |
| ナイツオブザラウンド | ¥13,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | ¥16,000 |
| バース | ¥30,000 |
| マジックソード | ¥35,000 |
| USネイビー | ¥30,000 |
| トップシークレット（海外） | ¥ 7,000 |

**タイトーPCB**

| | |
|---|---|
| フェニックス | ¥20,000 |
| 黄金の城（海外） | ¥15,000 |
| バブルボブル | ¥30,000 |
| レインボーアイランド | ¥23,000 |
| スクランブルフォーメーション（海外） | ¥21,000 |
| メタルブラック（F2込） | ¥50,000 |
| ガンフロンティア（F2込） | ¥37,000 |
| ダイノレックス（F2込） | ¥ 8,000 |
| カイザーナックル（ROM） | ¥ 3,000 |
| ミズバク大冒険（F2込） | ¥10,000 |
| カダッシュ | ¥ 7,000 |
| ジャングルキング（海外） | ¥30,000 |
| フロントライン（P無） | ¥10,000 |
| あしたのジョー | ¥ 4,000 |
| 達人 | ¥ 6,000 |
| リベンジオブDOH（P無） | ¥ 3,000 |
| 究極タイガー | ¥10,000 |
| ヒットジアイス | ¥ 5,000 |
| クイズ人生劇場（F2込） | ¥ 8,000 |

**SNK PCB**

| | |
|---|---|
| スカイソルジャー | ¥ 5,000 |
| ネオジオハードキット（新品） | ¥48,000 |
| その他新品・中古カセット有り | ¥ 3,000ヨリ |

**アイレムPCB**

| | |
|---|---|
| R-TYPE LEO | ¥12,000 |
| R-TYPE II | ¥10,000 |
| ギャロップ | ¥ 5,000 |
| ガンホーキ | ¥ 8,000 |
| ぐっすんおよよ | ¥ 9,000 |
| ムーンパトロール | ¥20,000 |

**データーイーストPCB**

| | |
|---|---|
| ザ・グレートラグタイムショー | ¥38,000 |
| ダークシールII | ¥10,000 |
| トリオザパンチ | ¥27,000 |
| ザビガ | ¥45,000 |
| カルノフ（海外） | ¥10,000 |

**ナムコPCB**

| | |
|---|---|
| パックランド | ¥62,000 |
| リブルラブル | ¥60,000 |
| ギャラカ88 | ¥30,000 |
| スプラッターハウス | ¥20,000 |
| ギャプラス | ¥25,000 |
| ドラゴンセイバー | ¥28,000 |
| マーベルランド | ¥32,000 |
| バーニングフォース | ¥25,000 |
| 妖怪道中記 | ¥18,000 |
| ベラボーマン（サブ基板付・ボタン無） | ¥25,000 |
| バラデューク | ¥40,000 |
| ティンクルピット | ¥ 8,000 |
| コスモギャングザビデオ | ¥16,000 |
| ピストル大名の冒険 | ¥10,000 |
| グレートスラッガー | ¥ 5,000 |
| フォートラックス（基板のみ） | ¥10,000 |
| ニューマンアスレチック | ¥10,000 |
| エクスバニア | ¥ 4,000 |
| スーパーワールドコート | ¥10,000 |

**ナムコROM**

| | |
|---|---|
| ドラゴンセイバー | ¥21,000 |
| ワールドスタジアム'90 | ¥ 3,000 |
| バーニングフォース | ¥18,000 |

**その他PCB**

| | |
|---|---|
| ロッドランド | ¥20,000 |
| ハイパーデュエル | ¥18,000 |
| 豪血寺一族 | ¥12,000 |
| アラビアン | ¥28,000 |
| ロストダンプ | ¥12,000 |
| スペースデュエル（基板のみ） | ¥10,000 |
| V・V | ¥ 8,000 |
| へべれけのぽぷーん | ¥ 8,000 |
| ザインドスリーナー（海外） | ¥ 8,000 |
| サンダージョーンズ | ¥18,000 |
| ゾディアック | ¥38,000 |
| ムーンクレスタ | ¥40,000 |
| シルクワーム | ¥ 5,000 |
| テラクレスタ | ¥ 5,000 |
| ファンタズム | ¥ 5,000 |
| F1 GP II | ¥ 5,000 |
| ポンピングワールド | ¥10,000 |
| ソルダム | ¥ 5,000 |
| ハチャメチャファイター | ¥10,000 |
| STG | ¥ 4,000 |
| サンダー&ライトニング | ¥ 4,000 |
| EDF | ¥ 5,000 |
| ダブルドラゴン | ¥ 3,000 |
| ブロックアウト | ¥ 3,000 |
| セイントドラゴン | ¥ 8,000 |
| マクロスII | ¥10,000 |
| ドリフトアウト | ¥ 5,000 |

**セガPCB**

| | |
|---|---|
| ザクソン（海外） | ¥15,000 |
| SDI（P付） | ¥88,000 |
| ラフレーサー（P無） | ¥ 8,000 |
| 青春スキャンダル | ¥28,000 |
| ワンダーボーイ | ¥17,000 |
| コットン | ¥15,000 |
| ガルディア | ¥11,000 |
| DDクルー | ¥10,000 |
| ブロクシード | ¥ 5,000 |
| エイリアンストーム | ¥ 5,000 |
| テトリス | ¥15,000 |
| スタックコラムス | ¥ 5,000 |
| ボトボト | ¥ 5,000 |
| タントアール | ¥ 6,000 |
| MVP | ¥ 5,000 |
| イチダントアール | ¥28,000 |
| サンダーブレード | ¥20,000 |
| ぷよぷよ | ¥25,000 |
| Jリーグ | ¥25,000 |

**セガROM**

| | |
|---|---|
| ソニックザヘッジホッグ | ¥ 7,000 |
| ボナンザブラザーズ | ¥ 3,000 |
| ダークエッジ | ¥ 7,000 |

**コナミPCB**

| | |
|---|---|
| イーアルカンフー | ¥10,000 |
| XEXEX | ¥28,000 |
| トライゴン | ¥15,000 |
| 出たな!!ツインビー | ¥13,000 |
| パロディウスだ！ | ¥10,000 |
| ハイパースポーツスペシャル | ¥18,000 |
| ハイパースポーツスペシャル（海外） | ¥ 7,000 |
| グラディウスII | ¥45,000 |
| サンダークロス | ¥15,000 |
| タートルインタイム | ¥38,000 |
| 特殊部隊ジャッカル（海外） | ¥ 7,000 |
| リングの王者 | ¥ 5,000 |
| ファイナライザー | ¥ 5,000 |

**クイズPCB**

| | |
|---|---|
| クイズ学問のススメ | ¥ 3,000 |
| マジカルエラーをさがせ！ | ¥ 3,000 |
| それいけココロジー2 | ¥ 3,000 |
| クイズくれよんしんちゃん | ¥ 3,000 |
| カプコンワールド2 | ¥ 8,000 |
| アテナのハテナ？ | ¥ 3,000 |
| クイズF1 1・2フィニッシュ | ¥ 3,000 |
| IQブロック | ¥ 3,000 |

**麻雀PCB**

| | |
|---|---|
| プリティーセーラー2 | ¥48,000 |
| スーパーリアル麻雀PIV | ¥33,000 |
| アイドル雀士スーチーパイ | ¥35,000 |
| スーパーリアル麻雀PIII | ¥28,000 |
| セーラーウォーズ | ¥23,000 |
| 麻雀レモンエンジェル | ¥13,000 |
| トリプルウォーズII | ¥10,000 |
| プリンセスリーグ | ¥ 9,000 |
| バニラシンドローム | ¥25,000 |

**報！** 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

## テーブル筐体

| | 2レバー6ボタン仕様 | 2レバー12ボタン |
|---|---|---|
| セガ　T-13（中古）（18インチモニター仕様） | ¥43,000-（パネル中古） | ¥63,000- |
| セガ　T-26（中古）（26インチモニター仕様） | ¥78,000-（パネル新品）<br>¥65,000-（パネル中古） | ¥85,000- |
| シグマ　TS-18（中古）（18インチモニター仕様） | ¥48,000-（パネル中古） | ¥68,000- |

## コントロールボックス

コンボAV

| | |
|---|---|
| ・RGB（RGB15、21ピンコード付） | ¥28,000- |
| ・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付） | ¥30,000- |
| ・VR（上記両方対応） | ¥33,000- |
| パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付） | ¥38,000- |
| パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル無） | ¥34,000- |

## アップライト筐体

| | | 2レバー6ボタン仕様 | 2レバー12ボタン仕様 |
|---|---|---|---|
| セガ | アストロシティー（新品） | ¥250,000 | ¥265,000 |
| セガ | エアロシティー（中古） | ¥140,000 | ¥160,000 |
| セガ | シティー18（中古） | ¥60,000 | ¥80,000 |

- ●分割（ローン）始めました。最高36回。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネス・筐体・基板についての質問はお客様の方からお願いします。
- ●在庫にない商品や発売前の商品の予約も随時受け付けております。
- ●代引きできない商品もありますので、お電話にて確認下さい。
- ●来社の際はお電話で在庫確認後、お願い致します。
- ●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

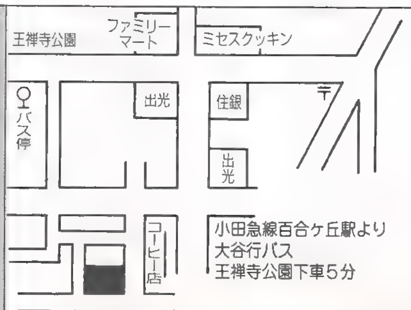
**営業時間**
10:00〜19:00
**定休日**
日曜・祝日

# SUN CO., LTD.

## （有）サンカンパニー

新住所　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459　FAX.044(966)8287

注：当社は業務用しか扱っておりません



# ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。君も最上級のゼイタクを味わってみよう!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!

**ストリートファイターZERO　ストリートファイタームービー　その他新作 予約受付中!!**

| | |
|---|---|
| 阿修羅ブラスター | 10,000 |
| アンダーカバーコップス | 22,000 |
| アルチメイトテニス | 20,000 |
| R-TYPE・LEO | 16,000 |
| イーアルカンフー | 12,000 |
| ヴィマナ | 10,000 |
| ヴァンガードII | 50,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 4,000 |
| ウルトラ警備隊 | 特価 |
| エイトフォース | 22,000 |
| A-JAX | 22,000 |
| Xマルチプライ | 10,000 |
| エイリアンシンドローム | 28,000 |
| お天気パラダイス | 15,000 |
| おいしいパズルはいりませんか | 3,000 |
| カイロスの館(海外) | 9,000 |
| カンガルー(海外) | 15,000 |
| カルテット(海外) | 11,000 |
| カルテット2 | 15,000 |
| カプコンワールドクイズ | 9,000 |
| ガンバード | 特価 |
| 強行突破(海外) | 4,500 |
| 銀河任侠伝 | 27,000 |
| キャプテンコマンドー | 25,000 |
| キングオブザドラゴンズ | 20,000 |
| 機動戦士ガンダムEX-REVUE | 特価 |
| 究極戦隊ダダンダーン | 特価 |
| クラッチヒッター | 3,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 1,500 |
| クイズ激烈スクランブル | 3,000 |
| 空牙 | 10,000 |
| クォース | 3,000 |
| グラディウスIII | 30,000 |
| クライムファイターズ2 | 9,000 |
| クイズココロジー2 | 3,000 |
| グラディウスII | 29,000 |
| ぐっすんおよよ | 8,000 |
| ゲイングランド | TEL |
| ゴークスP付 | 20,000 |
| 魂斗羅 | 7,000 |
| 豪血寺一族 | 8,000 |
| 豪血寺一族2 | 特価 |
| ゴールデンアックスII | 38,000 |
| 極上パロディウス | 特価 |
| ザクソン | 23,000 |
| サンダーゾーン | 15,000 |
| ザインドスリーナ | 15,000 |
| 最後の忍道 | 13,000 |
| サイバトラー | 18,000 |
| サンダークロス | 25,000 |
| 鮫/鮫/鮫(2P同時) | 22,000 |
| サンダークロスII | 27,000 |
| シークレットエージェント | 10,000 |
| ジャイラス(海外) | 10,000 |
| 新入社員とおる君(海外) | 6,000 |

| | |
|---|---|
| ジンジンジップ | 13,000 |
| スラムダンク | 55,000 |
| スーパーマン | 12,000 |
| スーパークイックス | 4,000 |
| Sピンボールアクション | 7,000 |
| ずんずん教の野望 | 13,000 |
| ストリートファイターII | 5,000 |
| SF-IIダッシュ | 6,000 |
| ストライダー飛竜 | 45,000 |
| スペースインベーダーDX | 30,000 |
| セクションZ | 17,000 |
| 戦場の狼II | 18,000 |
| 戦場の狼(海外) | 8,500 |
| ゼクセクス | 特価 |
| セイブカップサッカー | 16,000 |
| ゼロチーム | 23,000 |
| 戦国エース | 特価 |
| ソニックザヘッジホッグ(P無) | 5,000 |
| ソニックブーム | 15,000 |
| ソニックウイングス | 10,000 |
| タンブルポップ | 4,000 |
| ダンプ松本 | 6,000 |
| タイムパイロット(海外) | 15,000 |
| タフターフ | 5,000 |
| 闘いの挽歌 | 28,000 |
| ダイナマイトダックス | 35,000 |
| 大魔界村 | 35,000 |
| タントアール | 5,000 |
| ダークシールII | 13,000 |
| 達人王 | 18,000 |
| 対戦ぱずるだま | 特価 |
| チャンピオンレスラー | 2,500 |
| チェルノブ | 28,000 |
| 中華大仙 | 2,500 |
| ツインビーヤッホー | TEL |
| テトリス | 9,000 |
| テラクレスタ | 5,000 |
| 天地を喰らうII | 23,000 |
| トップランキングスターズ | 6,500 |
| 特殊部隊ジャッカル | 11,000 |
| トライゴン | 16,000 |
| ドンキーコング | 45,000 |
| 虎への道 | 7,000 |
| ドリフトアウト'94 | 28,000 |
| 登龍門(新品) | TEL |
| ナックルジョー | 13,000 |
| ナイトストライカーP付 | TEL |
| ナイツオブラウンド | 20,000 |
| 忍者君 | 12,000 |
| 忍者君II | 16,000 |
| ネクストスペース | 3,000 |
| バーニングライバル | 19,000 |
| ハンバーガー(海外) | 16,000 |
| ハイパーオリンピック(海外) | 5,000 |
| バトルレーンVOL5 | 7,000 |

| | |
|---|---|
| バッグマン | 25,000 |
| バトルシャーク | 10,000 |
| バイオレンスファイト | 13,000 |
| バトルクロード | 17,000 |
| 爆烈ブレイカーズ | 12,000 |
| バーチャファイターPCB | 特価 |
| バツグン | 35,000 |
| バンクショット | 5,000 |
| はちゃめちゃファイター | 9,000 |
| ハットトリックヒーロー'93 | 16,000 |
| バーチャファイター2(アストロ筐体) | TEL |
| パクパクアニマル(新品) | TEL |
| バイパーフェイズワン(新品) | TEL |
| ヒットジアイス(1Pタイプ) | 3,000 |
| 必殺無頼拳(海外) | 11,000 |
| フェニックス(海外) | 15,500 |
| プレアデス | 15,500 |
| フロッガー | 21,000 |
| プレミアサッカー | 25,000 |
| プログレス | 19,000 |
| フラワー | 15,000 |
| プレイガール | 6,000 |
| ファイターズヒストリー | 5,000 |
| ぷよぷよ | 25,000 |
| フラックアタック | 15,000 |
| ブラックドラゴン | 20,000 |
| ブロックブロック(P無) | 2,000 |
| ポイット | 6,000 |
| ポトポト | 3,000 |
| マンハッタン24分署 | 5,000 |
| マグマックス | 8,000 |
| マウサー(海外) | 25,000 |
| マクロス | 15,000 |
| マジックソード | 25,000 |
| マジンガーZ | 32,000 |
| MrDo!(アンプなし) | 15,000 |
| MrDo'sワイルドランド(アンプなし) | 25,000 |
| ミッション660(海外) | 30,000 |
| ムーンパトロール(海外) | 15,500 |
| メジャータイトル | 11,000 |
| メガゾーン(海外) | 13,000 |
| 迷宮ハンターG(海外) | 7,000 |
| USネイビー | 25,000 |
| 妖獣伝 | 5,000 |
| ラストミッション | 23,000 |
| ライトブリンガー | 36,000 |
| 雷電 | 20,000 |
| 雷電II | 特価 |

| | |
|---|---|
| リングの王者(1Pタイプ) | 3,000 |
| リングファイター | 1,500 |
| リムロッキンバスケット | 5,500 |
| リターンオブインベーダー | 18,000 |
| レディバグ(アンプなし) | 22,000 |
| ロストタンブ | 22,000 |
| ワイルドファング(海外) | 7,000 |
| ワールドウォー(P無海外) | 25,000 |
| ワールドカップ'94 | 15,000 |

## ナムコ

| | |
|---|---|
| グレートスラッガーズ | 5,000 |
| クイズ魔Q大冒険 | 2,500 |
| リブルラブル | 40,000 |
| ギャラクシアン(海外) | 16,000 |
| バックランド | 50,000 |
| ピストル大冒険 | 13,000 |
| スーパーワースタ'93激闘版 | 9,000 |
| バラデューク | 32,000 |
| アサルトP付(プラスのロム付) | 63,000 |
| ギャプラス | 25,000 |
| クイズ島 | 3,000 |
| ニューマンアスレチック | 13,000 |
| ティンクルピット | 10,000 |
| ドラゴンセイバー | 29,000 |
| ネビュラスレイ | 23,000 |
| エクスバニア | 5,000 |
| ドラゴンスピリット(NEWヴァージョンロム付) | 65,000 |
| ガントレット(アンプ・ハーネス付) | 28,000 |
| ギャラガ | 18,000 |
| アウトフォクシーズ | 特価 |
| 鉄拳 | 特価 |

## 麻雀・花札

| | |
|---|---|
| 放浪記掟 | 3,000 |
| 麻雀クリニック | 3,000 |
| 熱血麻雀宣言 | 5,000 |
| 夏物語 | 3,000 |
| ファイナルロマンス | 12,000 |
| 華弥生 | 2,000 |
| スーパー華パラダイス | 5,000 |
| 麻雀学園 | 3,000 |
| 麻雀遊技 | 3,000 |
| 麻雀学園2 | 3,000 |
| スーパーリアルPII | 10,000 |
| スーパーリアルPIV | 特価 |
| スーパーマルキン版 | 25,000 |
| プリンセスリーグ | 8,000 |
| スーパーリアルPV | 特価 |
| 早くやってよ | 5,000 |
| ギャル10連発 | 6,000 |
| 麻雀スカウトマン | 7,000 |
| 宇宙より愛をこめて(2コネ) | 3,000 |
| ファイナルロマンス2 | 新発売 |

## 業務用NEO-GEO

| | |
|---|---|
| 風雲黙示録(新品) | TEL |
| アンドロデュノス | 2,500 |
| ワールドヒーロー2 JET | 2,500 |
| 侍スピリッツ | 2,500 |
| 忍者コマンドー | 4,000 |
| スラッシュラリー | 1,500 |
| 得点王 | 3,500 |
| リーグボーリング | 3,500 |
| 戦国伝承2 | 2,500 |
| クイズ大捜査線 | 2,500 |
| クイズ迷探偵 | 2,500 |
| 餓狼伝説2 | 1,000 |
| 龍虎の拳 | 1,000 |
| 龍虎の拳2 | 2,500 |
| ベースボールスターズ | 1,500 |
| キングオブモンスターズ | 1,500 |
| 皆さんのおかげ様です | 3,000 |
| パワースパイクII | 6,000 |
| Fヒストリーダイナマイト | 2,500 |
| クロスソード | 2,500 |
| トッププレイヤーズゴルフ | 3,000 |
| ラギ | 3,000 |
| ジョイジョイキッド | 3,000 |
| ゴーストパイロット | 3,000 |
| ぐるりん | 3,000 |
| パニックボンバー | 10,000 |
| ギャラクシーファイト | 14,000 |
| 真侍スピリッツ | 特価 |
| ビューポイント | 10,000 |
| KOF'94 | 特価 |

## カプコンCPシステムII

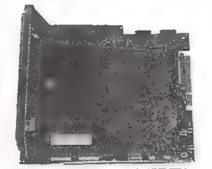
| | |
|---|---|
| サイバーボッツ | 特価 |
| サイバーボッツ(カートリッジ) | 特価 |
| ヴァンパイアハンター | 特価 |
| ヴァンパイアハンター(カートリッジ) | 特価 |
| X-MEN | 特価 |
| エイリアンVSプレデター | 特価 |
| スーパーSFIIX(カートリッジ) | 特価 |
| ヴァンパイア(カートリッジ) | 特価 |



セガ29インチ
ニューアストロシティ
筐体
バーチャファイター2
(アストロ仕様)
¥特価

オリエントコーポレーションのクレジット取り扱い中です。セガニューアストロシティ筐体、バーチャファイター2等、ローンでお買求めいただけます。 又、コントロールボックスの中古の販売・買取も行なっております。

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ



MV-IFZ ¥TEL

シグマ電子



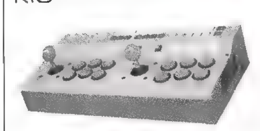
AV-5000 ¥26,000





シグマ-8000 ¥15,800

KIC



PANA TWIN ¥38,000

**購入方法**
TELにて在庫・価格確認をして下さい。

**通販は**
TEL注文後、現金書留で代金＋送料800円を御送金下さい。
ヤマトコレクトサービス(代引)も取り扱っております。

**店売は**
来社前日にTEL予約してからおこし下さい。

新品大特価・中古品のみ消費税サービス・ボックス及び基板買取してます。

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL受付 朝9:30～深夜12:00
店売は8:00まで

在庫リストは80円切手×2を封書で請求して下さい。

**(株)宇宙堂**
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502

Orico
ローンもOK

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

# ここにあるぞ！安いぞ！買わなきゃソンソン！

**★アイレム**
アンダーカバーコップ……30,000
ジオストーム……25,000
メジャータイトル2……22,000
パーフェクトソルジャー……20,000
メジャータイトル……12,000
ボンバーマン……8,000
大工の源さん……5,000
クイズＦ1フィニッシュ……1,000

**★カプコン**
ヴァンパイア……35,000
スーパーストⅡＸ……35,000
戦場の狼2……35,000
マジックソード……30,000
チキチキボーイズ……28,000
バース……25,000
マッスルボマーデュオ……18,000
マッスルボマー……16,000
キングオブドラゴン……16,000
ナイツオブラウンド……16,000
ストⅡ'ターボ……10,000
虎への道……10,000
Ｆ1ドリーム……3,000

**★コナミ**
バイオレットストーム……38,000
マーシャルチャンピオン……20,000
プレミアサッカー……16,000
パロディウスだ……15,000
少林寺への道……10,000
タートルズ……8,000
パンクショット……6,000
クイズ学問のススメ……3,000

**★セガ**
ゴールデンアックス2……35,000
イチダントアール……28,000
ぷよぷよ……25,000
クラックダウン……15,000
スタックコラムス……8,000
コラムス……8,000
ぽとぽと……8,000
タントアール……6,000
フラッシュポイント……5,000
ゴールデンアックス2（サブ）……15,000
ドラゴンボールＺ（サブ）……10,000
バーニングライバル（サブ）……8,000
ダークエッジ（サブ）……8,000
Ｊリーグ1994（サブ）……8,000
アラビアンファイト（サブ）……8,000

**★タイトー**
ライトブリンカー……40,000
ツインイーグル2……35,000
サンダーフォックス……20,000
龍神……16,000
ハットトリック93……15,000
サイレントドラゴン……15,000
ダイノレクス……12,000
ハットトリックヒーロー……12,000
ＭＪ－12……12,000
ルナーク……12,000
Ｕ．Ａ．Ｇ……10,000
ニュージーランドストーリー 10,000
トップランキングスター……8,000
アースジョーカー……8,000
カダッシュ……8,000
スカイスマッシャー……8,000
しんちゃんおらと遊ぼう……5,000
クイズクレヨンしんちゃん……5,000

**★東亜プラン**
ナックルバッシュ……18,000
達人王……15,000
Ｖ・ファイブ……12,000
ドキューン……12,000
フーピー……8,000
ヴィマナ……8,000
ゴークス（Ｐ付）……8,000

**★テクモ**
ワールドカップ94……22,000
ファイナルスターフォース……16,000
サンドスコーピオン……10,000
サンダードラゴン……10,000
スーパーピンボール……8,000
ワールドカップ90……8,000
雷牙……8,000
Ｓ．Ｔ．Ｇ．……8,000
リムロッキンバスケット……5,000
クイズココロジー2……3,000
クイズココロジー……1,000
クイズＤＡＮの反乱……1,000
クイズ学園パラダイス……1,000

**★ＤＥＣＯ**
グレイトラグタイムショー……35,000
ジョー＆マックリターン……28,000
ドリームサッカー94……22,000
ポケットギャルＤＸ……20,000
ドラゴンニンジャ……12,000
キャプテンアメリカ……12,000
ジョー＆マック……10,000
ファンキージェット……8,000
クルードバスター……8,000
タンブルポップ……8,000

**★バンプレ**
戦国エース……28,000
アルチメイトテニス……15,000
マクロス……15,000
ウルトラ闘魂伝説……10,000
レインボー大陸戦記……8,000
仮面ライダーバトルレーサー 6,000
ＳＤガンダムネオバトル……6,000
ウルトラマン倶楽部……5,000

**★ナムコ**
マーベルランド……55,000
リブルラブル……55,000
コズモギャングビデオ……30,000
ネビュラスレイ……28,000
デンジャラスシード……20,000
グレイトスラッガー94……18,000
Ｖシュート……18,000
スーパーワールドコート……15,000
エメラルディア……5,000
ランパート……5,000
クイズ島……3,000

**★その他**
豪血寺一族2……30,000
サンダードラゴン2……25,000
ギャルズパニック2……25,000
疾風魔法大作戦……22,000
早指し将棋五月陣戦……20,000
大江戸ファイト……20,000
燃えよゴンタ……20,000
ギャルズパニック……16,000
ブラッドブラザース……12,000
ハチャメチャファイター……12,000
富士山バスター……10,000
オメガファイター……8,000
ソルダム……8,000
タスクフォースハリヤ……8,000
ブレイゾン……8,000
おいしいパズル……3,000

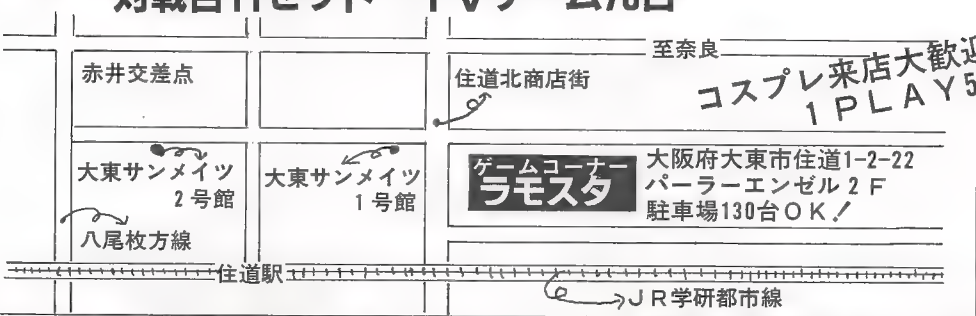
**★ネオジオ（業務用）**
キングオブファイター94……20,000
ダンクドリーム……18,000
ソニックウイングス2……12,000
パワースパイク2……10,000
真・サムライスピリッツ……8,000
得点王2……8,000
ニンジャコマンド……8,000
得点王……6,000
ラストリゾート……5,000
餓狼伝説スペシャル……3,000
Ｆ/ヒストリーダイナマイト……3,000
龍虎の拳2……3,000
ワールドヒーローズ2ＪＥＴ……3,000

**★麻雀**
スーチーパイ……25,000
ファイナルロマンス……25,000
スーパーマル禁版……25,000
パチンコ物語……5,000
競馬王……5,000
大予言……5,000
麻雀学園……5,000
麻雀学園2……5,000
夏物語……3,000
アイドル麻雀放送局……3,000
ファンクラブ……3,000
ねるとん……3,000
カメラ小僧……3,000
フライデー……3,000
麻雀いかがですか……2,000

その他、多数在庫有ります。
上記価格はすべて消費税込みです。

## アミューズメント ラモスタ

**話題の最新ゲームソフトがズラ～リと揃っている!!**
**対戦台11セット　TVゲーム70台**




# アイ・ランド ☎0720-84-7501
FAX0720-83-0527 大阪府門真市脇田町21-13

# 対CPU攻略第3弾
# 水滸演武

次第に煮詰まってきた対CPU戦。今回もじっくり攻略したからきちんと読むべし。

担当：無頼漢MVP　シーモンキー



## オノに秘められた超破壊力!!
CPU攻略
## 黒旋風　李逵

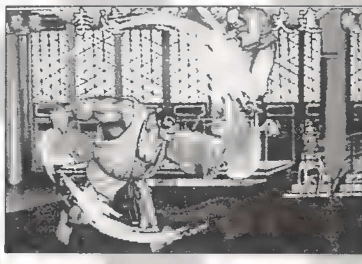
ただひとつの技で余裕のクリア。それは

まずは李逵から攻略開始。2丁の斧に秘められた破壊力はどんなものかを探っていこう。それでは必殺技からだ。

**●地裂断**
これの使いどころは近距離の先読み対空としてのみ効果がある。ほかの必殺技よりはまだ使えるほうだが、いかんせん先読みしなければいけないので、結局使うことはあまりない。

**●火炎息**
当たれば燃えるので、相手の起き上がりに重ねるといい感じだ。1回目はくらってくれることもあるが、2回目以降はほとんどガードされてしまう。

**●黒旋風**
名前の割に使えない技。ガードされるとヤバイので使用しないほうがよい。



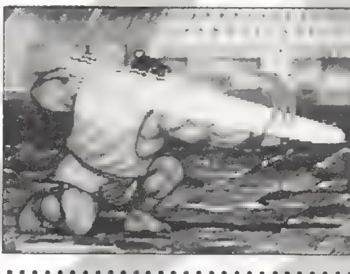
実に使えない。出したらヤバイ。

以上3つの必殺技には李逵の秘められた強さは見当たらない。本当の強さは通常技にある。では通常技にいってみよう。

**●立ちorしゃがみ小パンチ**
これは小攻撃のわりにリーチが長くスキも少ないので、非常に使用頻度が高い。前に歩きながらちょこちょこ出していくと相手を固めやすいぞ。

また、威力も結構あるので相手の技をガードした後の返し技としても利用価値が高い。

**●ジャンプ小パンチ**
これまたリーチが長くジャンプしたときから着地するまでずっと出ているので強い技だ。先端が当たる間合いで垂直ジャンプして出すと、かなりくらってくれやすい。ただ自分の近くにいるとこの技は相手に当たらないので要注意!!



これだ!!重要だ。黒旋風の名を背負った技。

**●立ちorしゃがみ大パンチ**
ヤバイ、すごくヤバイ。何がヤバイのかというと攻撃力が高いうえにとてつもないリーチがあるからだ。遠距離の対空で使用したり、相手を固めるのに使用できる。また、相手のスキに入れる技として重宝するぞ。李逵といったら大パンチだ。それぐらい強い。

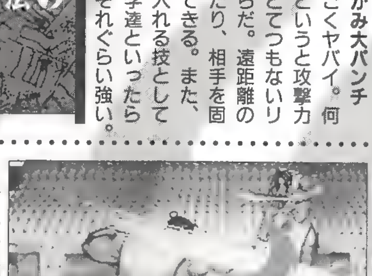
### 黒旋風の基本戦法

基本戦法は大きくわけると2つだけである。

**①固めでチクチク戦法**
立ちの小パンチをタイミングよく出して相手を画面の端で固めてしまう。これのいいところはガードされても武器を破壊しやすいところだ。また、相手が何かしようとしてくらってくれることも多い。

**②跳んだらバカめ戦法**
これは小パンチなどで牽制しながら相手のジャンプを誘い、それを立ち大パンチで落とすのである。

ほかにもいろいろあるがそれはキャラ別のほうで説明しよう。



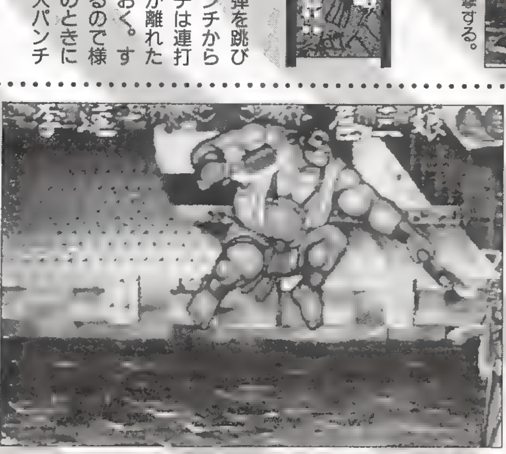
これくらいの距離で迎撃する。

### キャラ別攻略　黒旋風を使いこなせ!!

**VS史進**
こいつは2発撃つ弾を跳び込んでジャンプ小パンチから固めていく。小パンチは連打ぎみにして、間合いが離れたら大パンチを打っておく。すると間合いがはなれるので様子を見るとよい。このときに跳んできてくれたら大パンチで落としてあげよう。

**VS公孫勝**
こいつは待ちで闘う。跳び込んできたら投げで、スライディングはしゃがみ大パンチ。また、相手の技がスカったら大パンチを入れてあげよう。

**VS扈三娘**
こいつはほかの奴とは全然違う。ジャンプ小パンチをやるとバックしていくので、画面端まで追いつめ垂直ジャンプ小パンチをどんどんやる。すると扈三娘は勝手にくらってくれる。



こいつは垂直ジャンプ小パンチでいこう。

**VS阮三兄弟**
こいつらは跳んできたのを大パンチで落とす。近づかれたら小パンチで追い払うぐらいしかいい方法がない。ヘタに跳び込むと、体力がどんどんなくなるぞ。

**VS魯智深**
相手の跳び込みを大パンチで迎え撃つ。飛影殺陣をガードしたら大パンチを入れよう。

**VS戴宗**
相手が近よってきたら垂直ジャンプし、頂点にきたくらいで中パンチ。また神行法できたら投げを狙おう。

**VS武松**
相手のジャンプに大パンチを合わせる。近づかれたら何もしないでおこう。また、歩いてきたところに遠間で大パンチを出すと結構くらってくれる。

**VS李逵**
まずジャンプ大パンチでどんどんいく。もしくらったら立ち大パンチも入れよう。これでどんどん押していき画面端まで追いつめる。そしたら今度は歩いて下がっていき相手のジャンプを待つ。そして跳んだら大パンチで迎撃だ。

**VS林冲**
相手の技をガードした後に大パンチを連打。すると林冲はなにかやろうとしてくらってくれるぞ。それだけで勝てる。

以上で李逵の攻略は終わりだ。結局大パンチだけにたよっているが、それが一番李逵らしくていいと思うぞ。

## 待って一発かませ!!
### CPU攻略
# 阮小七
水滸の[illegible]一発[illegible]
男[illegible]阮小七[illegible]
担当・シーモンキー

待ちに待った?阮小七の対CPU戦だ。コイツの使える必殺技は月牙鏢ぐらいしかない。あとは何を使うのかといえば**近距離立ち大パンチ・遠い立ち大パンチしゃがみ大パンチ**だ。ともに対空にも使えるのでこれを主に闘っていく。

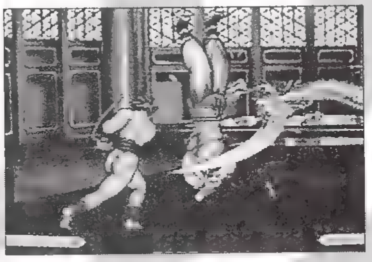
近距離大パンチは上ふっ飛びだ。上へふっとんだら離れて遠い立ち大パンチ。遠い立ち大パンチは、たたき付けふっ飛びだ。追い打ちとしてそのまま遠い立ち大パンチがベスト。このコンビネーションを主体に闘っていく。

また、CPUの後ろにカベが見えるときに浮かせた場合は、遠距離立ち中キックがいいだろう。遠距離立ち中キックは壁たたき付けふっ飛びなのでそこに追い打ちをかければよい。

それでは各キャラ別の攻略に入るとする。

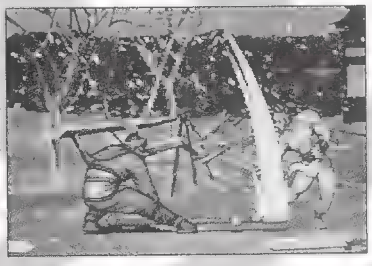
**VS史進**
史進は飛び道具かジャンプからの攻撃でやってくる。飛び道具モードに入ったらこちらも月牙鏢、もしくはジャンプ大パンチで闘えばいいだろう。史進が跳んできたら、大パンチで落として追い打ちをかける。

また、史進がズカズカ歩いてきたら立ち大パンチ・しゃがみ大キックで追い払うといい。

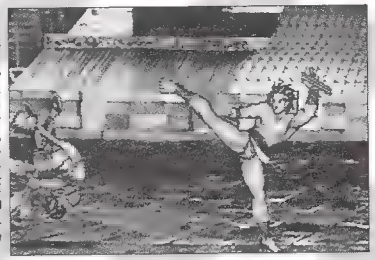

遠い大パンチで浮いたところ。さて、何入れよ～。

**VS林冲**
林冲の立ち大パンチ・しゃがみ大パンチは技の後のスキがとても大きい。そこに遠距離大パンチを入れるのがポイントだ。これでかなり変わってくる。

あと飛び道具を撃ってくるときはパターンになっているので、撃ってくるときに遠距離立ち大パンチを入れればよい。そのほかは、だまってしゃがんでガードしてればいい。へたに技を出そうとすると、長い蛇矛でつっつかれるぞ!!


長ーよ。ヤベーよ。

**VS扈三娘**
遠くにいるときは月牙鏢、近くにいるときは大パンチ・しゃがみ大キックで牽制して、ジャンプしてきたら大パンチ。扈三娘はたいして強くないので安心して闘っていい。


カベが見えるから、立ち中キックを使ってみた。

**VS戴宗**
戴宗はちょっとやっかいだ。小さくて小回りが利き、いつもチョコマカ動いているのでとらえようがない。が、嬉しいことに必殺技のスキがかなり大きいのでそこから闘っていく。

神行法。この技はいつもやってくる。消えて上に出た場合はそのまま落ちてくるか、飛翔波をやるので落ちてきたところに近距離立ち大パンチで落としてやろう。

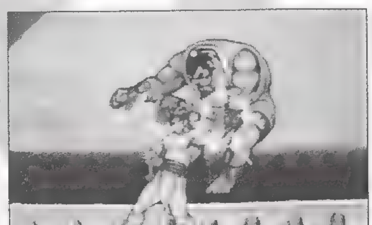
地上に出てきた場合は、近づいて投げか、近距離立ち大パンチだ。でもなぜか投げのほうが安定するので投げをすすめる。


さて、どこに出てくるやら。

**VS李逵**
李逵はかなり跳んでくる。大きな体で跳んでくる。跳んできたらすぐに近づいて、近い大パンチを入れてやろう。そこからはさっきの連続技だ。

あとは李逵はなぜか中間距離で技をブンブンやっている。そこに歩いていって遠い大パンチをブチ込んでやろう。

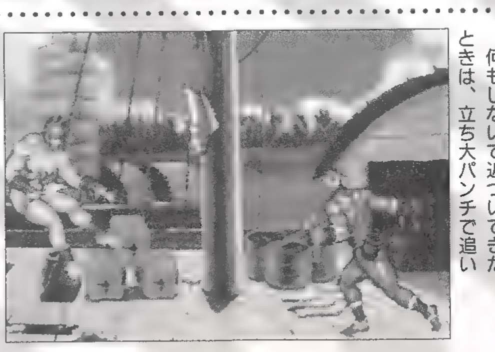
**VS魯智深**
基本的に月牙鏢で追い払って跳んできたら近づいて近い立ち大パンチで落とそう。いつも同じ間合いでしかジャンプしてこないので、慣れればラク。連続技をキメてやろう。


おりゃぁ～。

**VS武松**
コイツに近くで月牙鏢で追い払おうなんて考えないほうがいいぞ。必ず跳び込んできて連続技をやってくる。これがたまらなくイタイ。月牙鏢を出すなら遠くにいるとき以外は出さないほうが身のためだ。近くにきたときはしゃがみ大キックで追い払うようにしよう。コイツも跳んでくるので立ち大パンチで落としてやろう。

**VS阮兄弟**
基本的には3人同じと考えたほうがよい。ただ、必殺技が違うのでそれだけ覚えればいい。ともに飛び道具・操水法・幻流昇・三連脚でラッシュをかけてくるので、ガードしすぎて武器を壊されないように心掛けよう。飛び道具モードになったらうまく跳び込み大パンチ→立ち大パンチ(近or遠)→立ち大パンチなどで攻めよう。

何もしないで近づいてきたときは、立ち大パンチで追い払えばいい。


攻められっぱなしだ。

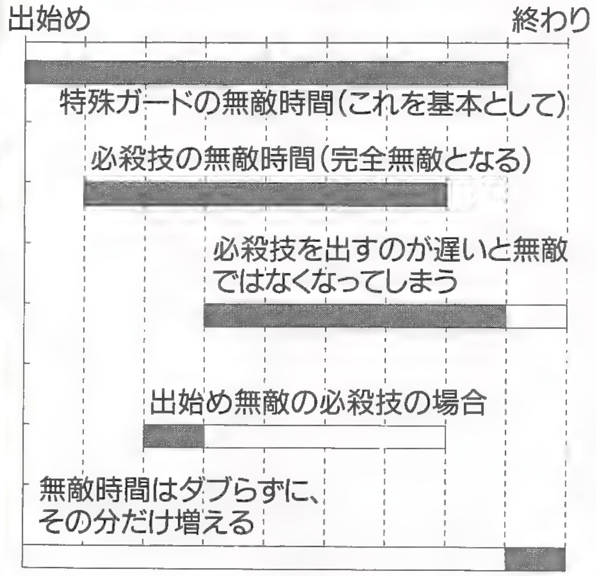
とまぁこんな感じだ。これで各CPU戦攻略を終わる。

あ、そういえば武器を取られたときor取ったときの対空は近くならしゃがみ大パンチ、遠くなら立ち中・大キックがおすすめ。

キャラクター的に、かなりラクな部類に入るので、ラストまではすぐに行けるハズだ。

次は特殊ガードの公開だ!!

### 特殊ガードの無敵時間・必殺技の無敵時間の関係




## この技を使いこなせ!! 特殊ガード

ほかの格闘にはない、特殊なガードがこのゲームにある。基本的に全キャラ使え、のけぞり中か、倒れている最中にコマンドを入力すればよい。コマンドは、レバーを、上↓下↓上↓左上↓左とやればいい。コマンド入力を完成させるとバリア状のものが出る。このときは必殺技でもケズルことのできない無敵状態だ。ただし投げられるので気をつけてほしい。

バリア状のものが出ているときは動けない。が、必殺技は出せるので、相手が投げにきた場合は必殺技を出してやろう。ただし、必殺技を出したときの無敵時間が変わるので表で説明する。

このコマンドを対戦やCPU戦でどんどん使おう。デメリットな部分はないのでかなり使えるぞ。対戦で使ったとき、相手はそんなこと知らないので、バリア状のものが出たとき「なんだよこれ、どーなってんの?」となるハズだ。目の前にいるときなどは必殺技をブチこんでやろう。すると相手は、2度ビックリだ。ぜひ、使いこなしてくれ!!


ここで入力…


す、すると!!


イエーイ!!

# リカバリーを覚えよう！　上級AT編②

# ACE DRIVER RACING EVOLUTION™



**無理なコントロールは、すぐスピンにつながる
上級モードAT。無理せずに走る方法もあるぞ！**

担当：ずるずる

## 上級 4周モード オートマ AT
EXPERT(PRO)CLASS

### 完走の確率を上げるためには

安定して完走するには、やはり安全な操作が一番。

しかし、レースの中での安全な走りとはいったい？

基本となるのは、コース上を走ること。ダート上では、大きな減速を起こしてしまうためであるが、限られたコース幅の中で、1周目のように混戦状態でそれは可能だろうか。

速く走るためには、速く走るためのラインが存在する。その上を走ることがベストなのだが、敵車がその上にいたら…。よけるしかない。

これはコース上を走るために起きてしまうこと。もし、ダートを利用すると…。よけることには違いはないが、コースアウトの危険のあるアウトよりも、インのダートを真っすぐ抜けてしまうほうが安全だと思えないだろうか。

これを使うことで危険を減らし、楽を増やしてみては。

そんなテクも紹介しつつ、より安全に、危険を減らしつつ走れるようにしたい。

まずはスタートから。

### 1周目 序盤 敵車パターン その1

まずは、一番安全なスタート時のパターン。スクリューダイブ進入以前での敵車の動きを見て、ある程度、予想、展開がわかる。

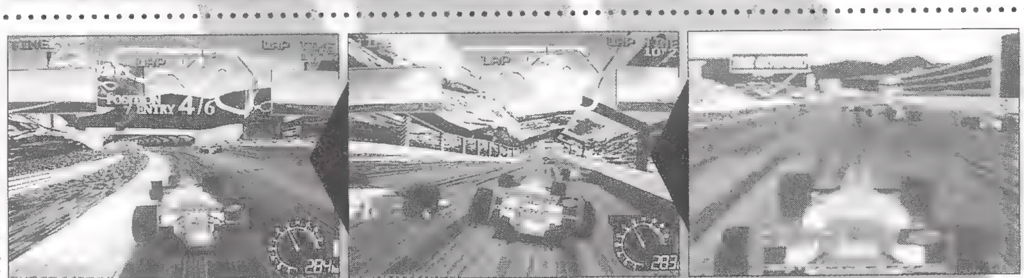


5位のマシンが左に寄るスタートでは、S字で4位のマシンのインに入れれば、まず失敗なく走り抜けられる。遅いとブロックに合うことになる。

### 1周目 序盤 敵車パターン その2

やや危険なスタート時のパターン。

スクリューダイブ通過後の敵車の動きが問題。ライン取りがすべてを決める。



6位のマシンが右寄りを走るパターンでは、第1コーナーあたりで3台がダンゴ状態になる。この状態の中をスリ抜けていかなければならない。少々危険。

### 1周目 序盤 敵車パターン その3

スタートしてスクリューダイブ後「こりゃあだめだ！」というときの敵車パターン。クロスエッジ「S」カーブで確実に事故る！



3、4位のマシンが接触しながらスタートするパターンでは、ちょうどS字コーナーで敵車のブロックに合う。まずライン上を走ることができないパターン。

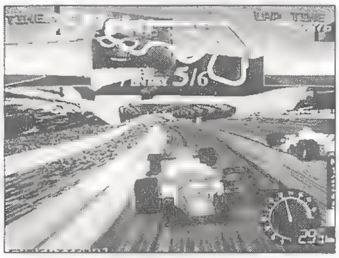
## 1周目 クロスエッジ「S」カーブからトンネルへ

前のページで写真説明をしたが、ここへくるまでにいくつかのパターンがある。

全く問題なくライン通り走れるとき、敵車の間をすり抜けてからくるとき、このカーブ内で、敵車とのやりとりがあったり、ラインを全くとれないなど、様々。

どんな状況が起きても対応できるようになるのがベストだが、これができるためには、数をこなして流れを身体で覚える必要がある。

覚えてほしいのは、このカーブ内に敵車がいるときの走り方、抜き方だ。


トンネル前では、こういう感じの抜け方がベスト。気持ちいい。

危険なパターンのときはもう仕方がないが、自分の力でそれを回避できる場合は、ラインの小変更で対応し、接触を避けることができる。

その一つのパターンがこれで、一見インに入れそうにないことがあるが、そのあと敵車は少しふくらむため、インが空き、抜けられるようになる。

これを知っておくと、無茶に見えながら、実は、予定通り、安全に走ることが可能。

少し確率が上がったかな。

## 1周目 ヒュージコンテンツトンネルから右コーナーへ

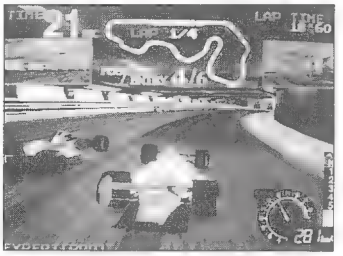
トンネル内で怖いのは、右コーナー進入時に敵車がいること。このときの対処法としては、早めに右寄りを走るようにし、敵車を抜きながらインへ入っていく。が、このライン取りでは、角度がきついため、進入時にアクセルを緩めないと、コースアウトしてしまうのを忘れないこと。


一番嫌なのがこの状態。予測して強引にインからいくしかない。

敵車がいなければ、ライン通り走ればいいのだが、1周目では、まだ何台か敵車が存在するため、気を抜けない。

右コーナーを抜けるとき、ミドル、アウトに敵車がいることが多いので、これにぶつからないようにするため、やや早めにハンドルを切り、インに入るか、次の右コーナーまでに抜けそうなら、アウトから加速力を生かして抜いていってもいい。

まずは接触しないことから。


インからアウトへ…しかし外に敵車が一ミドルで抑えたい。

## 1周目 ミッドウエストヘアピン

1周目のここで怖いのは、クリッピングポイントへの途中でイン側から敵車に押され、アウトへはじき出されること。

この多くの原因は、オーバースピードと切り過ぎで起きるスライド状態。マシンの横っ腹を長く見せるためだ。

防ぐには、アウトからスローインで、グリップさせる。

180km/hキープだ。


少しでも減速が遅れるとインが空き、そこに敵車が突っ込んでくる。はじかれてアウトへ…。

## 1周目 ティンバーフィールド「S」カーブ

ダートを使って安全に走るテクニックが使えるところ。

1周目では、1位、2位のマシンとからみながらここへ来ることが多いので、その効果は絶大といえる。


直線的にダートへ入っていき、高い速度で抜きにかかる。

その走り方とは、1つ目の左コーナーのイン側のダートへ、丸々1台ダートへ入り、強引に抜くもの。

ここで抜けなくて、次の右コーナーで抜けるタイミングなら、そこでダートに入ってやるといい。


切り返しが難しいが、S字の後半は、少し切り込む感じで入る。

あまりハンドルを切らずに直線的に走るため、オンロード走行より安全である。

## 1周目 フィットパインシケイン

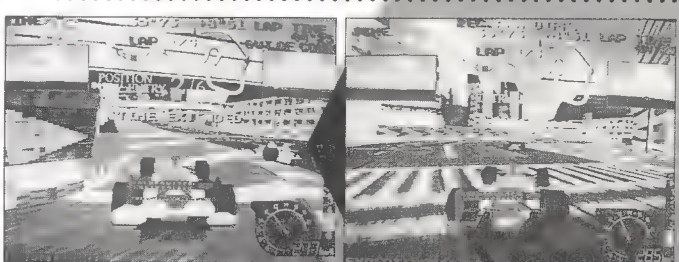
安定して速く走れるようになると、ここへは1位で来ることになる。しかし、パターンによっては速く走れず、2位、3位ということもある。

そのとき怖いのが、ここのシケインだ。

早めに追いつけたなら、右側から抜きつつ進入できるが、抜きながら進入する場合は、敵車がコース上を走るのを利用し、その左の縁石上から抜いていく。

ぶつからないようにと左へよけ過ぎてしまうと壁に激突するので、それに気をつけつつ走るようにする。

接触よりも激突が怖いかも。


シケインで抜くためには、この距離でもOK。相手は減速するため。自分は直進で抜けていく。

## 1周目▼2周目 ハイトボリュームストレート

ここのストレートで追いつけ、追い越せというのは、かなり無理な話なので、あまりそのことを考えずに走るようにし、それよりも後ろからの追撃に気を配ったほうがいい。

2周目以降で、できるだけ敵車を減らしたいのなら、ここで抜かれないことが絶対条件となる。


ストレートでブロックに気を使い過ぎると、いつの間にか第1コーナー。インに入れなくなる。

そのためにはブロックをしなければならない。

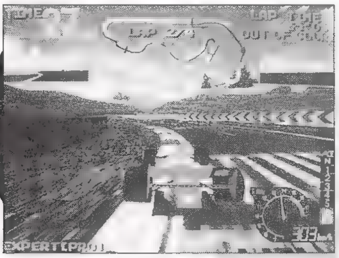
大きな動きでブロックに入ると、スピンしかねないので、ゆっくり動いて、敵車の前を抑えるようにしてやる。

スピードがのってくれれば、ブロックの必要はなくなる。

終わりなき快進撃!
## 立ちはだかるヤツを撃破せよ!

### 2周目以降 クロスエッジ「S」カーブ

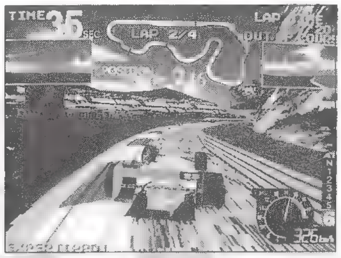
スピードにのって進入するここのコーナーで怖いのは、その速さから切り込みのタイミングが弱い、遅いでコースアウトしてしまうこと。全開のままオンロード上を走り抜けることは可能なのだが難しいため、1つ目の右でダートを走り、次の左を入りやすくしてやるといいだろう。



この入り方は少し極端だが、走りやすくなること間違いなし。

### 2周目以降 ティンバーフィールド「S」カーブ

敵車がいなければ問題はないが、遅い黒CPU車がいることも忘れないこと。ダートを使ってよけるのもいい。

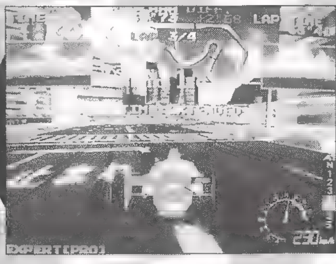




ギリギリ-ちょっと白煙を上げるぐらいは許してしまおう。とにかくコースアウトを防止する。

### 2周目以降 フィットパインシケイン

敵車がいなければ、思い通りのラインで進入する。そこで怖いのが次のコーナーへのオーバースピード。シケインを真っすぐ抜けると270km/h以上。このままでは曲がれないため、アクセル全開のままブレーキをポンと踏んでやり、250km/hへ落として入るといい。





ブラックCPU車は遅い。抜くときは、急接近に気をつけ、縁石を乗り越えていく。

### 2周目以降 フランクヒープ出口

1周目でもいえるが、ラインを考えて走ると、出口はアウト寄りになってくる。そこで怖いのが、ふくらみ過ぎて壁にぶつかること。
そういうときは、あわてずに壁に平行にぶつかるようにして最小限の減速に抑える。切ると逆効果だ。



出口でふくらむ!後輪だけぶつけるのは絶対にしないように。

### 次号の予定

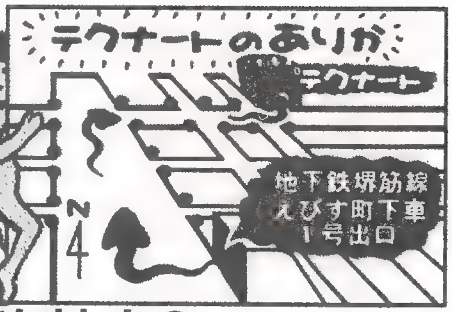
意図的にダートを走ってミスを減らし、少しずつ速く、そして安全に走れるようになることが今号の目標。
次号でも、それを少しずつ増やし、理想ライン、パターンにもっていけるように走りを安定させていきたい。
安定して3分48秒が切れれば、どんどん攻めよう。

**テクナートのお知らせ。**

- ▶大型筐体の販売・修理も取扱っております(近畿地区に限る)
- ▶ローンも取扱っております
- ▶第2、第4日曜は営業してます
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

# テクナートの広告です。

大阪名物




## ◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

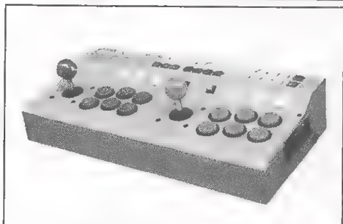


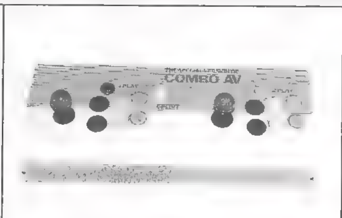


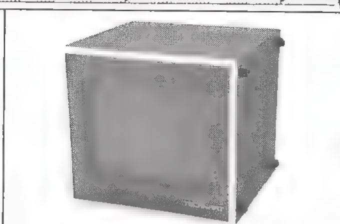


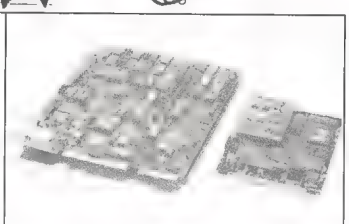


# ゲームに金縛り!!







### パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,000

### COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。

| | |
|---|---|
| Vタイプ(ビデオ端子対応) | ¥30,000 |
| Rタイプ(RGB15・21ピン対応) | ¥28,000 |
| VRタイプ(上記両方の対応) | ¥33,000 |

### 19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン/21ピン対応。15KHz/24KHz切替可。縦画面/横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。家庭用ゲーム機器のRGB出力でお使いになる時もオプションのパワーアンプ(¥5,000)でクッキリ映像が実現します。
▶予価¥85,000

### ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK!

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

**テクナート**

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

**営業時間**
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

# 実績の13年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

**アイレム**
- R-TYPE 10K
- R TYPE Ⅱ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各6K
- イメージファイト 10K
- Xマルチプライ 15K
- エアーデュエル 10K
- フック 15K
- アンダーカバーコップ 28K
- 剣豪 12K
- ビジランテ・大工の源さん 各5K
- カプセルインベーダー 48K
- サンダーブラスター 12K
- クイズF1,1,2フィニシュ3K
- ギャラクシアン 昇龍 20K
- ロードランナーⅠ～Ⅳ 各28K
- スペランカー 18K

**SNK**
- サターンofサターン 68K
- A,S,O, 18K
- カイロスの扉 6K
- 名人戦 15K
- ストリートスマート 8K
- 脱獄 3K
- ジョイフルロード H付 20K
- 原始島 8K
- サスケVSコマンド 48K
- ギャングウォーズ 10K
- バドルマニア 5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 特価格安
- 業務用カセット龍虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・ASO2・クロスソード・8マン・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
- ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・龍虎の拳・忍者コンバット……各1K
- ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス………各0.5K
- F,H,ダイナマイト 3K, WHⅡJET 3K, ガンガン行進曲 8K, ギャラクシーファイト8K
- 雀神伝説 12K,

**カプコン**
- クイズ三国志・殿様の野望 各2K
- バルガス 8K
- 1942 8K
- 1943 12K
- 魔界村 28K
- 戦場の狼 12K
- 虎への道 10K
- サイドアーム 10K
- マッドギア 5K
- アレスの翼 20K
- トップシークレット 18K
- SF-1 18K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- キングオブドラゴンズ 15K
- ラストデュエル 15K
- エグゼドエグゼス 35K
- ナイツオブザラウンド 15K
- ナニッキーズ 10K
- クイズD&D 8K
- キャデラックス 28K
- USネイビー 20K
- マッスルボマー 12K
- マッスルボマーDUO 15K
- ファイナルファイト 10K
- バース 22K
- 天地を喰う Ⅱ 15K
- スーパーストⅡ 35K
- スーパーストⅡ X 45K
- ヴァンパイア 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- ダンジョンズドラゴンズ 特価
- X-MEN 特価
- ヴァンパイアハンター 特価
- サイバーボッツ 特価

**TOA PLAN**
- V-V 新品 新品! 8K
- ゴークス(センサー2ヶ付) 5K
- フービー 7K
- アウトゾーン 12K
- ヘルファイア 8K
- ヴィマナ 12K
- フィグゼイド 8K
- 達人 7K

**コナミ**
- イーアールカンフー 25K
- ブラックアタック 15K
- ヘクシオン 5K
- ストラテージX 25K
- 亀忍者(TMNT) 15K
- ツタンカーム 35K
- バンクショット 5K
- ザ・ハスラー 8K
- アミダー純正 ↓-12V 38K
- グラディウス(電源H付) 28K
- 〃 〃 Ⅱ 28K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- 学問のすすめ・リングの王者各5K
- ピットファイター 10K
- 特殊部隊ジャッカル 15K
- ファイナライザー 8K
- マンハッタン24分署 7K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
- ブーヤン (c) 8K
- サーカスチャーリー 18K
- ハイパーオリンピック 25K
- ハイパーオリンピック84 22K
- クライムファイター 12K
- 〃 〃 2 15K
- パロディウスだ 15K
- ジャイラス 25K
- サプライズアタック 5K
- 出たなツインビー 15K
- クォース 5K
- マーシャルチャンピオン 15K
- ジャングラー 25K
- グリーンベレー 8K
- メインスタジアム 10K

**ジャレコ**
- E.D.F. 8K
- 銀河任侠伝 18K
- エクセライザー 10K
- モモコ120% 25K
- ソルダム 8K
- セイントドラゴン 12K
- 64番街 18K
- サイバトラー 10K
- 武田信玄 15K
- エクセリオン 8K

**セガ**
- フリッキー 28K
- アケ番雀士竜子 H付 20K
- 獣子ちゃん雀荘 H付 15K
- 陸の戦士 12K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 10K
- カルテット 2 16A 18K
- レッスルウォーE.SWAT各5K
- コラムス 8K
- コラムス 2 5K
- ベイルート 5K
- 獣王記・オーライル 各5K
- コットン 12K
- バンクパニック 6K
- シャドーダンサー 8K
- DDクルー 8K
- ムーンウォーカー 10K
- ボナンザブラザーズS24) 10K
- クラックダウン 〃 15K
- スクランブルスピリット〃 12K
- ゴーストハンター 〃 3K
- 所さんのまーじゃん 〃 4K
- ラフレーサー S付 〃 12K
- ザクソン 純正 25K
- カルティア 12K
- テディボーイブルース 38K
- アレックスキッド 35K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールⅡ 28K
- ワンダーボーイ 12K
- モンスターランド 12K
- スパイダーマン 18K
- バーニングライバル 20K
- ダークエッジ 20K

**タイトー** ビデオ出力
- スペースインベーダー ! 65K
- クイックス 純正 38K
- アルペンスキー 55K
- ジャングルキング 45K
- 飛燕の拳 20K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 15K
- カルメデス 5K
- タイガーヘリ 5K
- ぺんぺろぺー 18K
- 大旋風 5K
- 地獄めぐり 5K
- カダッシュ 10K
- ドクタートッペル探検隊 6K
- ハレーズコメット 12K
- ザ・ピット 18K
- ジョリージョカー 48K
- シーファイターポセイドン 35K
- ファイティングホーク 5K
- 中華大仙 5K
- 功里金団 6K
- バブルボブル 35K
- スーパークイックス 8K
- リターンofインベーダー 18K
- バトルレーン 5 10K
- ヒットンアイス 5K
- 特殊部隊 UAG(海外) 12K
- 飛翔鮫(F.SHARK) 5K
- ヘビーユニット 3K
- ニュージランドストリー 7K
- バイオレンスファイト 10K
- マスターオブウエポン 8K
- スーパーマン 12K
- ラスタンサーガ2 8K
- あしたのジョー 5K
- インセクターX 5K
- パニックロード 8K
- 究極タイガー 10K
- ゴールドメダリスト 海外版 5K
- スラップファイト 6K
- 女子バレー 5K
- キック&ラン 3K
- アルバレスタ 12K
- エンパイアシティ 10K
- クロスシューター 8K
- ネクストスペース 3K
- セルフィーナ 15K
- ダッシュ野郎 18K
- パラメデス・プリップル 各3K
- ピンポンキング 5K
- フォーティ ラブ 10K
- リングファイター 3K
- レインボーアイランドEXT28K
- 女三四郎 25K
- 黄金の城 35K
- クレヨンしんちゃん 2K
- クレヨンしんちゃん Ⅱ 4K

**F-2 マザーボード付**
- プリルラ 65K
- メタルブラック 58K
- ガンフロンティア 58K
- ミズバク大冒険 18K
- キャメルトライ センサー付25K
- ハットトリックヒーロー 8K
- 麻雀クエスト 10K
- ドリフトアウト 8K
- 忍者キッズ 8K
- MJ-12 10K
- ダイノレックス 8K
- ドンドコドン 12K
- ※ マザー不要の場合 -5K
- F2マザー 6K(大基板)
- 〃 5K(小基板)
- ※下記のサブボード内の2枚が無料で付きます(マザー購入の方)

**F2-SUB**
- クレヨンしんちゃん、クイズHQ.クイズ人生劇場 .ゆうゆのクイズクイズクエスト.地球防衛軍.栄光の甲子園.トキメキチャット
- ファイナルブロー -各1K

**デコ**
- カルノフ 18K
- 空牙 15K
- 空手道 12K
- バルダーダッシュ 3K
- キャプテンアメリカ 12K
- ロボコップ 8K
- サイコニックオスカー 15K
- ダークシール 12K
- 〃 〃 2 15K
- コブラコマンド 8K
- クロスブレイズ 12K
- プロゴルフ・テニス 各5K
- ファイティングファンタジー10K
- ファイターズヒストリー 4K
- S R D 5K
- リバレーション 6K
- デスブレイド 8K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ドラゴン忍者 12K
- スクランブルエッグ 18K

**テクノス**
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- 〃 〃 3 3K
- WWFレッスルフェスト 3K
- ドッチボール 3K
- ブロックアウト 3K
- コンバットライブス 3K

**ニチブツ**
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 12K
- テラフォース 8K
- レジオン 8K
- ハイホー・ハイホーⅡ 各2K
- 五目ならべ(速珠) 8K
- ダイナミックスキー 8K
- クレージークライマー 88K
- ムーンクレスタ 純正 38K

**UPL**
- XXミッション 15K
- 忍者くん 8K
- ムスタング 10K
- バンダイク 5K
- タスクフォースハリアー 8K
- ゴモラ 12K
- アクロバットミッション 5K
- ノバ2001 28K
- アトミックロボキット 10K

**クイズ各種**
- 学園パラダイス,ココロジー,TV合衆国, 各2K
- ココロジー2,バニクルファンタジー,クイズ365,アテナのハテナ 各3K

**テクモ**
- 忍者龍剣伝 10K
- スターフォース 25K
- スーパーピンボールアクショ10K
- ピンボールアクション 5K
- シルクワーム 8K
- ワールドカップ 90 3K
- タンクバスターズ 5K
- リードアングル 5K
- ジェミニウィング 10K
- アルゴスの戦士 18K
- リムロッキンバスケット 5K
- ワイルドファング 10K
- ボンジャックツイン 25K
- カンディーラー 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- エイトホース 12K

**ナムコ**
- ギャラクシアン 純正 38K
- パックマニア 38K
- 爆突機銃艇 25K
- ブラストオフ 20K
- メルヘンメイズ 48K
- ドラゴンスピリット 48K
- デンジャラスシード 10K
- 妖怪道中記 18K
- ワールドコート 8K
- タンクフォース 8K
- パックランド 58K
- スーパーパックマン 45K
- アサルト 純正パネル付 75K
- バーニングフォース 28K
- ドラゴンセイバー 25K
- 未来忍者 35K
- マーベルランド 28K
- ワルキューレの伝説 65K
- オーダイン 50K
- コズモギャングザビデオ 15K
- ローリングサンダー2 15K
- ワンダーモモ 78K
- スカイキッド 58K
- ドラゴンバスター 48K
- ギャプラス 38K
- バラデューク 28K
- リブルラブル 68K
- コズモギャングザパズル 3K
- エメラルディア 3K
- エクスバニア 5K
- ティンクルピット 8K
- スーパーワールドコート 8K
- グレートスラッガー 3K
- ニューラリーX 68K
- ゼビウス 25K
- ディグダグ 25K
- ギャラガ 18K
- ディグダグⅡ 38K
- パックマン 18K

**その他**
- リバーパトロール 純正 68K
- ヨットマン 58K
- パイプドリーム 5K
- バルーンブラザース 3K
- ウルトラマン・クラックス 各3K
- ウルトラマンクラブ 5K
- ミスターDO (c) 5K
- アグレス 5K
- ファイアートラップ 5K
- マーカム 8K
- プログレス 10K
- F1グランプリ Ⅱ 5K
- スカイスマッシャー 3K
- ボラックス 5K
- 仮面ライダーバトルレーサー10K
- SDガンダム 5K
- 機動戦士ガンダム 5K
- オーマイガー 5K
- プレイゾン・STG 各5K
- ポップフレーマー 15K
- マジカルクリスタル 5K
- ブラックホール 25K
- レッド UFO 25K
- ストリーキング 38K
- ガルフストーム 10K
- ドンキーコング 68K
- 〃 〃 Jr. 28K
- 〃 〃 3 18K
- ポパイ 22K
- マリオブラザーズ 28K

**その他**
- ファイアーバード(c) 28K
- ポイット 新品 3K
- グランドクロス 新品 3K
- トリデ 8K
- ファニーマウス 12K
- いっき 10K
- アンプッシュ 10K
- アリババ 12K
- イスパイアル 10K
- エアーウルフ 12K
- カウンターラン 10K
- キャッスルオブドラゴン 5K
- キースー&ルーシー 15K
- ミスターシャン 8K
- ドリームショッパー 15K
- ソニックウイングス 15K
- スカイランサー 10K
- カンガルー 25K
- Mr.DOvsユニコン20K
- 〃 ワイルドライド 20K
- 五月闇 15K
- ボンピングワールド 3K
- ドリームショッパー 15K
- ポトポト 5K
- ハイパーデュエル 15K
- ニュージグザグ 10K
- オーマイガー 5K
- メインイベント 5K
- スーパーバレー'91 5K
- キャプテンスタントマン38K

**麻雀** 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局,ファンクラブ,麻雀物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,ズームイン,大麻界雀師,麻雀革命,放浪記 役,カメラ小僧,麻雀大予言,ねるとん紳瓶団,禁じられた遊び, 各2K

プリンセスリーグ,早くやってよ,麻雀学園,七次元の戦略, グッとE雀,とってもE雀,熱血グランプリギャル, 各4K

トリプルウォーズ,トリプルウォーズ2,麻雀コミック劇場,クラブ90,麻雀 女学園,私生活,爆発純情伝,沈黙の艦隊、実験ラブストーリー、クリニック 各8K

- 舞妓花 6K
- 華をやらねば 6K
- Sリアル Ⅲ 25K
- 〃 Ⅳ 30K
- バニラシンドローム 25K
- ファイナルロマンス 25K
- スーパー0禁版 25K
- スーチーパイ 15K

◇◇◇◇◇◇

・スペースストレンジャー(豊栄) モノクロ ビデオ出力 各35K

**大型機の迫力が家庭で!**

| | | |
|---|---|---|
| ダライアス(3画面) | | 38K○ |
| ダライアス Ⅱ(3〃) | | 25K○ |
| アフターバーナー Ⅱ | (a) | 28K |
| ギャラクシーフォースⅡ | (a) | 48K○ |
| サンダーブレード | (a) | 28K |
| バトルシャーク | | 12K |
| ウェック ルマン | (a) | 15K |
| エンフォース | | 10K |
| W. G. P. | | 8K |
| アウトラン | (a) | 48K |
| レール チェイス | (a) | 48K○ |
| パワードリフト | (a) | 48K○ |
| ラッド ラリー | | 28K |
| ラッド モビール | | 28K |
| ギャラクティックストーム | | 98K○ |
| ナイトストライカー | | 98K○ |
| スーパーハングオン | (a) | 28K |
| スーパーモナコGP | (a) | 20K |
| ダライアスⅡ(2画面) | | 20K |
| ウォーリアブレイド(〃) | | 28K |

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K～5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、長作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意: ○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます (中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました 提携・オリコ

詳細はお問合わせ下さい。
**基板高価買入**

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板+JAMMAハーネスをサービス (ゲーム基板の種類は指定できません)

**定休日** 日曜日 (祭日は営業します)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

店頭掲示中……リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

## 12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

## キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!

1ヵ年保証のCOMBO AV!!

自信を持ってお勧めします。

## 中古基板情報はFAXで!24時間OK!

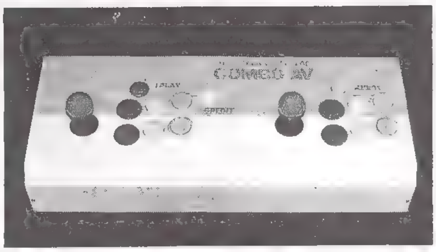
### CYC-NET情報FAX
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

**すべてが標準装備**(本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK"
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオート表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK"
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューかとてもし易くなりました。



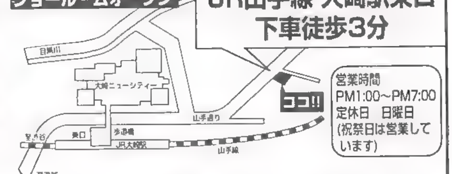
**満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付**

"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………………¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……………………¥33,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。

※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

**ショールームオープン** JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分




〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

## 新型コンボAV発売中!! 機能性重視
**本体価格 ¥25,000**

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!


## (株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

# ゲームデザイナー養成

## ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。



そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？



**入学案内書発送中!!**
お申し込みは下記住所へ。

■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

**いま蓄積された
アニメーション技術が
ゲーム制作に生きる！**



修業年限2年・定員100名

**コンピューターゲーム科**

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩1分。

'96年度生・各科願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

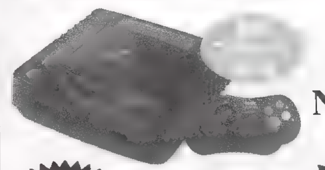
# 東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

**入学案内書** 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

# NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

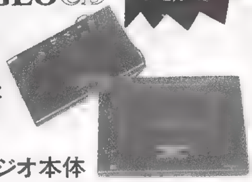
全国に宅配いたします



NEO·GEO CD

新作ソフトも発売日にお届けいたします!!（一部地域を除く）

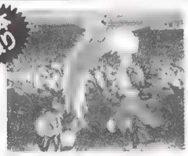
24%OFF 50台限り ☆ネオジオCD本体
定価¥49,800 **¥37,800**（税込¥38,930）



53%OFF 30台限り ☆ネオジオ本体
定価¥48,800 **¥22,800**（税込¥23,480）

## 在庫大処分（新品）コーナー

### カセット







| 50本限り | 50本限り | 50本限り |
|---|---|---|
| 真サムライスピリッツ 定価¥29,800 **¥7,980**（税込） | ダンクドリーム 定価¥29,800 **¥7,980**（税込） | 龍虎の拳2 定価¥29,800 **¥4,980**（税込） |

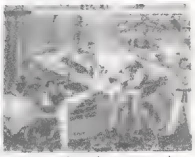
**¥2,980**（税込）
●餓狼伝説●餓狼伝説2●ファイヤースープレックス
●ミューテイション・ネイション●フットボールフレンジー

### CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●真サムライスピリッツ | 定価¥8,800 | **¥3,980**（税込） | 20枚限り |
| ●サムライスピリッツ | 定価¥7,800 | **¥1,980**（税込） | 20枚限り |
| ●ビューポイント | 定価¥5,800 | **¥1,980**（税込） | 20枚限り |



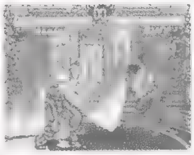




**風雲黙示録**
◎カセット 定価¥29,800 **¥22,330**（税込¥23,000）
◎CD（6/16発売）定価¥8,800 **¥6,600**（税込¥6,800）

**餓狼伝説3**
◎カセット 定価¥32,000 **¥24,800**（税込¥25,540）
◎CD 定価¥8,800 **¥6,600**（税込¥6,800）

**ザ・キング・オブ・ファイターズ'94**
◎カセット 定価¥29,800 **¥22,330**（税込¥23,000）
◎CD 定価¥7,800 **¥5,806**（税込¥5,980）







**ダブルドラゴン**
◎カセット 定価¥29,800 **¥19,223**（税込¥19,800）
◎CD 定価¥7,800 **¥5,806**（税込¥5,980）

**得点王3**
◎カセット 定価¥29,800 **¥14,800**（税込¥15,240）
◎CD（6月発売予定）定価¥7,800 **¥5,806**（税込¥5,980）

**クイズキング・オブ・ファイターズ**
◎カセット 定価¥29,800 **¥14,800**（税込¥15,240）
◎CD 定価¥5,800 **¥4,350**（税込¥4,480）

予約受付中 ★ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（発売日未定）

## ネオジオCDラインナップ（オール25%OFF～、税込）

| 価格 | タイトル |
|---|---|
| 定価¥7,800 **¥5,980** | ●餓狼伝説スペシャル●龍虎の拳2●ファイターズヒストリーダイナマイト●得点王2●ギャラクシーファイト |
| 定価¥6,800 **¥4,980** | ●龍虎の拳●餓狼伝説2●ソニックウイングス2●痛快ガンガン行進曲●トップハンター●ワールドヒーローズ2JET●パズルボブル |
| 定価¥5,800 **¥4,480** | ●ダンクドリーム●戦国伝承●戦国伝承2●ゴーストパイロット●ラストリゾート●サッカーブロール●フットボールフレンジー●ファイヤースープレックス●フライングパワーディスク●パワースパイクスII●ベースボールスターズ2●餓狼伝説●キングオブザモンスターズ2●2020年スーパーベースボール●雀神伝説●ミューテイション・ネイション●クロススウォードII |
| 定価¥4,800 **¥3,700** | ●ラリーチェイス●ASOII●ニンジャコンバット●ナムー1975●麻雀狂列伝●バーニングファイト●トッププレイヤーズゴルフ●ザ・スーパースパイ●ラギ●ジョイ・ジョイ・キッド●リーグボーリング●マジシャンロード●ニンジャコマンドー●ワールドヒーローズ●クロススウォード●ライディングヒーロー |

## パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ●ファイティングスティックNEOII | 定価¥5,980 | **¥4,980** | ●RGBケーブル | 定価¥2,200 | **¥2,200** |
| ●コントローラープロ | 定価¥3,900 | **¥3,620** | ●モノラルAVケーブル | 定価¥1,200 | **¥1,200** |
| ●ネオジオCDコントローラー | 定価¥1,800 | **¥1,670** | ●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1 | 定価¥7,600 | **¥6,980** |
| ●RFコンバーター | 定価¥2,600 | **¥2,600** | ●メモリーカード（ネオジオ用） | 定価¥3,300 | **¥1,980** |

☆NEC PC-FX 先着20台限り
定価¥49,800 40%OFF **¥29,800**（税込¥30,690）
（但し、対応ソフトを2本以上お買上げのお客様に限ります。）

☆パイオニア レーザーアクティブ＋MEGA·LDパック
合計定価¥128,800 30%OFF **¥89,800**（税込¥92,490）
ソフト在庫大処分!! ¥980～

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10
定価¥44,800 25%OFF **¥33,800**（税込¥34,810）

☆SANYO 3DO·TRY（フロントローディング）
定価¥54,800 40%OFF **¥32,800**（税込¥33,780）

☆セガ SUPER32X
定価¥16,800 24%OFF **¥12,800**（税込¥13,180）

## 中古コーナー（税込）

| | | |
|---|---|---|
| ●ネオジオCD本体（限定モデル） | | **¥39,800** |
| ●ネオジオCD本体 | | **¥34,800** |
| ●ネオジオ本体（10台限り） | | **¥12,800** |
| ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | （カセット） | **¥17,800** |
| ●ダブルドラゴン | （カセット） | **¥17,800** |
| ●ギャラクシーファイト | （カセット） | **¥16,800** |
| ●クイズキング・オブ・ザ・ファイターズ | （カセット） | **¥12,800** |
| ●真サムライスピリッツ | （カセット） | **¥6,980** |
| ●ダンクドリーム | （カセット） | **¥6,980** |
| ●餓狼伝説スペシャル | （カセット） | **¥3,980** |
| ●龍虎の拳2 | （カセット） | **¥3,980** |
| ●サムライスピリッツ | （カセット） | **¥2,980** |
| ●餓狼伝説2 | （カセット） | **¥1,980** |
| ●餓狼伝説3 | （カセット） | TEL |

※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

# SEGA SATURN

☆セガサターン
定価¥44,800 **¥38,640**（税込¥39,800）



新発売

スーパーリアル麻雀PV（18才以上）
定価¥8,800→ **¥7,480**（税込¥7,700）

●デイトナUSA
定価¥6,800→ **¥4,835**（税込¥4,980）

●極上パロディウスだ！
定価¥5,800→ **¥4,835**（税込¥4,980）

●完全中継プロ野球グレイテストナイン
定価¥5,800→ **¥4,835**（税込¥4,980）

●グランチェイサー
定価¥5,800→ **¥4,835**（税込¥4,980）

●プリティファイターX（6/9発売）
定価¥7,980→ **¥6,776**（税込¥6,980）

## 支払方法

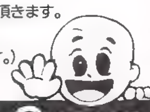
①代引（商品代金＋送料800円～＋代引手数料400円～）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円～）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482－3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

㊟●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
（新品故障の場合はメーカーが保証します。）



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

| | | |
|---|---|---|
| 御器所店● | 名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南） | ☎841-6286 |
| 八田店● | 名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西） | ☎411-3690 |
| 南区店● | 名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北） | ☎824-0054 |
| 大曽根店● | 名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北） | ☎915-8842 |

LOTUS PRESS GAME WORLD

# 翌日商品がおてもとに

**日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。**

商品代金と商品の引き替えシステム

## アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

## アーケード基板




**■カプコン**
- サイバーボッツ……¥139,000
- ヴァンパイアハンター……TEL
- X-MEN……¥75,000
- ヴァンパイア……¥48,000
- スーパーストⅡX……¥48,000
- エイリアンVSプレデター……¥48,000
- U.S.ネイビー……¥19,000
- 戦場の狼Ⅱ……¥18,000

**■タイトー**
- ライトブリンガー……¥39,000
- アラビアンマジック……¥23,000
- クイズクレヨンしんちゃん……¥5,000
- ブランディア……¥12,000
- カイザーナックル……¥65,000

**■東亜プラン**
- バツグン……¥39,000
- 達人王……¥19,000
- V・V……¥13,000

**■ビデオシステム**
- ファイナルロマンスⅡ……TEL
- ソニックウイングス……¥15,000
- ターボフォース……¥15,000
- スーパーバレーボール……¥2,000

**■コナミ**
- 究極戦隊ダダンダーン¥48,000
- バイオレントストーム……¥38,000
- ミスティックウォリアーズ……¥35,000
- マーシャルチャンピオン……¥25,000
- エイリアンズ……¥19,000
- ガイアポリス……¥19,000
- トライゴン……¥17,000
- 対戦ぱずるだま……¥59,000
- 極上パロディウス！……¥39,000

**■バンプレスト**
- 美少女戦士セーラームーン……TEL
- ウルトラ警備隊……TEL
- 戦国エース……¥29,000
- マクロス……¥18,000
- マクロスⅡ……¥16,000
- ガンダムEX-REVUE……¥23,000
- ドラゴンボールZ……¥29,000
- マジンガーZ……¥35,000

**■ナムコ**
- 鉄拳……TEL
- ネビュラスレイ……¥28,000
- ニューマンアスレチック……¥19,000

**■データイースト**
- 空牙……¥16,000
- ファイターズヒストリー……¥8,000
- キャプテンアメリカ……¥19,000
- デスブレイド……¥9,000
- ダークシール……¥10,000
- ダークシールⅡ……¥15,000
- ロボコップⅡ……¥10,000

**■アイレム**
- 海底大戦争……¥39,000
- アンダーカバーコップス……¥29,000
- パーフェクトソルジャーズ……¥25,000
- ガンホーキ……¥10,000
- ドラゴンブリード……¥8,000

**■セガ**
- バーチャファイター……¥148,000
- ぷよぷよ……¥16,000
- ダークエッジ……¥25,000
- アラビアンファイト……¥25,000
- コラムス……¥7,000
- テトリス……¥10,000
- フラッシュポイント……¥3,000
- ブロクシード……¥5,000

**■ネオジオ業務用**
- ギャラクシーファイト……¥9,000
- ザ・キングオブファイターズ'94……¥18,000
- 真サムライスピリッツ……¥9,000
- ソニックウイングス2……¥15,000
- 痛快GANGAN行進曲……¥10,000
- 餓狼伝説スペシャル……¥5,000
- ワールドヒーローズ2JET……¥5,000
- サムライスピリッツ……¥5,000
- 餓狼伝説3……TEL

**■その他**
- ハイパーデュエル……¥19,000
- ぐっすんおよよ……¥15,000
- ツインイーグルⅡ……¥39,000
- 豪血寺一族……¥15,000
- 豪血寺一族2……¥35,000
- ワールドラリー……¥45,000
- ガンバード……¥65,000
- 疾風魔法大作戦……¥29,000

**この他基板は豊富に用意してあります。**

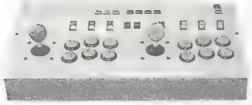
**■ネオジオ家庭用**
- 風雲黙示録……5月発売予定
- 餓狼伝説3……¥25,600
- 龍虎の拳2（新品）……¥9,800
- 真サムライスピリッツ（新品）……¥9,800
- ワールドヒーローズ2JET（新品）……¥9,800

**■ネオジオ　CD**
- 風雲黙示録……6月発売予定
- 餓狼伝説3……発売中
- パズルボブル……発売中
- ビューポイント……発売中
- ギャラクシーファイト……発売中
- ライディングヒーロー5/26発売予定
- ファイヤースープレックス…発売中
- ネオジオCDソフト……25%OFF

**■セガ・サターン**
- 極上パロディウスだ！5/19発売予定
- グレイテストナイン…5/26発売予定
- グランチェイサー…5/26発売予定
- スーパーリアル麻雀PV……5月下旬発売予定
- ブルーシード……6/23発売予定
- 新・忍伝……6/30発売予定

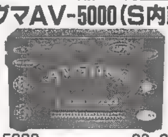
**■3DO**
- Dの食卓……発売中
- デイドラス……5/26発売予定
- ショックウェーブⅡ…5/19発売予定
- ポリスノーツ～パイロットディスク……発売中
- ウェイ・オブ・ザ・ウォーリアー……5/26発売予定
- 3DO用アダルトソフト各種あります

**KIC PANA TWIN（S内蔵）**



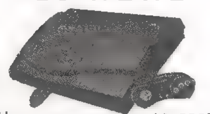
本体……38,000円
RGBケーブル……3,000円

**シグマAV-5000（S内蔵）**



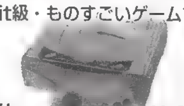
AV-5000……26,000円
Σ-8000ターボ……15,800円

**3DO　R・E・A・L**



本体……44,800円
→36,800円

**SEGA SATURN**
64bit級・ものすごいゲームマシン

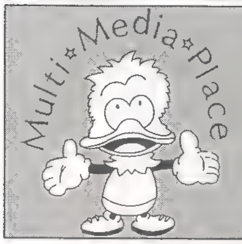


本体……44,800円
→特価

**NEO GEO CD**



本体……49,800円
→39,800円

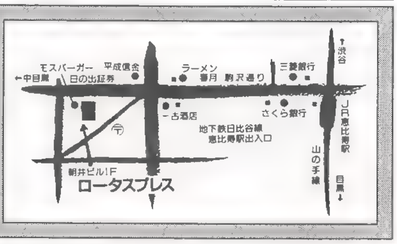



## 初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

# ㈱ロータスプレス

☎03-3760-6630 FAX.03-3760-5359 AM11:30～PM 8:00

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F



郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

43

差出有効期間
平成８年１月
23日まで

切手は
いりません

166-□□

（受取人）

**東京都杉並局私書箱第36号**
（〒166 東京都杉並区成田東4-38-17）
**日本ヘルスアカデミー**
**伸長法講座　行**




切り取り線

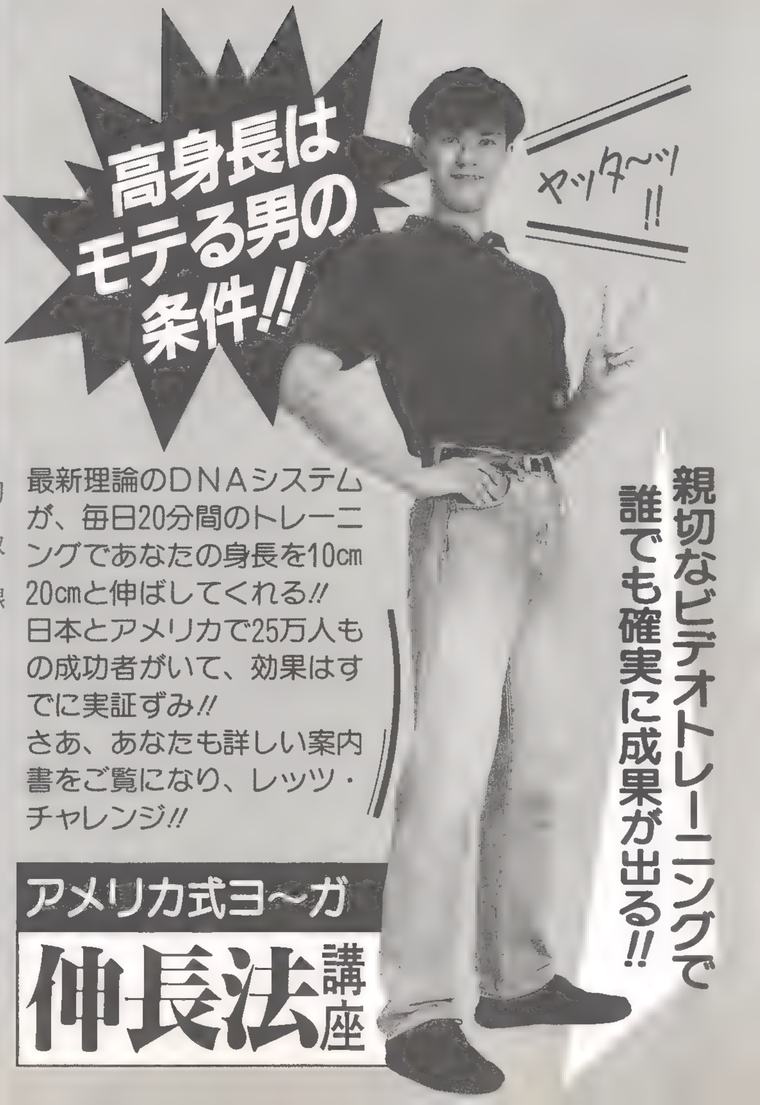
▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
○案内書を秘密厳守でお送りします。

☆伸長法のことがよくわかる

# 案内書無料急送

**E255係** ※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | フリガナ | 年令 | 歳 |
| 住所 | 〒　都道府県 | | |
| TEL | | 性別 | 男・女 |


高身長はモテる男の条件!!
ヤッタ〜ッ!!
最新理論のＤＮＡシステムが、毎日20分間のトレーニングであなたの身長を10㎝20㎝と伸ばしてくれる!!
日本とアメリカで25万人もの成功者がいて、効果はすでに実証ずみ!!
さあ、あなたも詳しい案内書をご覧になり、レッツ・チャレンジ!!
親切なビデオトレーニングで
誰でも確実に成果が出る!!
アメリカ式ヨ〜ガ
伸長法講座

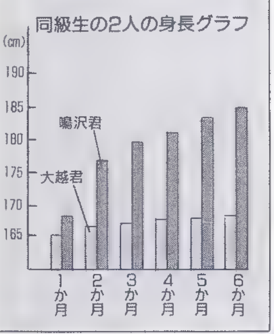
切り取り線

1か月で10センチ計画

1日20分!!ビデオを見ながらトレーニング!!

# 私たちの身長の差は 伸長法の差です。

# 伸長法講座







身長の差は頭の良し悪しとは関係ありません

**目標達成!** 会員の鳴沢明君(19歳)は見事185cmの目標を達成しました。

身長は足から伸ばす

**DNAシステムがベスト!**

**日米であがる成功者の声 話題の伸長効果!!**

## ヨーガ効果とアメリカ科学の勝利!

まず、最初にお約束したいのは、その効果! 当アカデミーには、毎日山のように〝10㎝伸びた〟〝30才からでも伸びた〟という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」がキミを強力にサポート!

### もし、チビのままだとすると?

キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ。キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。馬鹿馬鹿しい現実だ。

### 一日20分一か月のトレーニング!

キミが払う努力は、たったのこれだけでOK! 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。

### 身長は決して遺伝だけではない!

日米25万人が実証している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は〝DNA〟。くわしいシステムは、無料の案内書で。キミの未来が大きく変わる!

### 世界的権威がこのシステムの開発者

●上田隆三先生 骨格矯正の技術は評判が高く、東京都新宿で接骨院を運営。骨格研究のエキスパート。●古川咲子先生 総合ヨーガ研修会を主宰。インド・アメリカなど世界で活躍。気功術にも精通。●飯塚律子先生 ヘルスフーズ研究所を主宰。あらゆる角度から食生活を研究。我が国の栄養学の権威。

※DNAシステムとはダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略で骨端軟骨を直接刺激し、成長ホルモンを活発化させ、伸長を促進させる方式を言います。

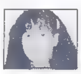
## 喜びの声



「ずっと背が低いままだったら…」と不安でした。雑誌を見てすぐ入会。14・6㎝も伸び本当に嬉しかったです。(竹本真也・14)



雑誌で貴講座を知り入会。165㎝から12㎝伸びて177㎝と友達もうらやむ身長に。このプログラムは絶対伸びると実感。(三上敦史・19)



あと3㎝と思い始めました。結果は6.2㎝のアップ。今までにふりむいてくれなかった男子が話しかけてくるように…(竹中貴恵・18)

**チャンス とじこみハガキを今スグポストへ!**

**案内資料を無料急送**

無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。

**日本ヘルスアカデミー**

〒166 東京都杉並局私書箱第36号

〒166 東京都杉並区成田東4-38-17

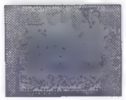
●お急ぎの方はお電話で!!

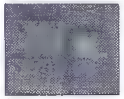
☎03-3318-6111

(受付時間/年中無休 朝9時~夜9時)

# TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

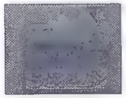
カプコンCPが安くなりました。サイバーボッツが新登場。

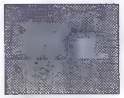
### サイバーボッツベガセット

サイバーボッツ
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000（送料・税込）
初回¥19,536 ¥18,600×11回
〃 ¥12,032 ¥10,100×23回
〃 ¥8,568 ¥7,200×35回

### サイバーボッツシグマセット

サイバーボッツ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥199,000（送料・税込）
初回¥19,568 ¥18,700×11回
〃 ¥10,966 ¥10,200×23回
〃 ¥9,884 ¥7,200×35回

### サイバーボッツパナカスタムセット

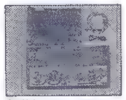
サイバーボッツ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥179,000（送料・税込）
初回¥17,828 ¥16,800×11回
〃 ¥9,286 ¥9,200×23回
〃 ¥8,064 ¥6,500×35回

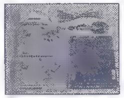
### ヴァンパイアハンターベガセット

ヴァンパイアハンター
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000（送料・税込）
初回¥19,504 ¥18,500×11回
〃 ¥10,798 ¥10,100×23回
〃 ¥7,252 ¥7,200×35回

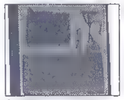
### ヴァンパイアハンターシグマセット

ヴァンパイアハンター
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000（送料・税込）
初回¥19,536 ¥18,600×11回
〃 ¥12,032 ¥10,100×23回
〃 ¥8,568 ¥7,200×35回

### ヴァンパイアハンターパナカスタムセット

ヴァンパイアハンター
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥177,000（送料・税込）
初回¥17,764 ¥16,600×11回
〃 ¥9,118 ¥9,100×23回
〃 ¥8,932 ¥6,400×35回

### 餓狼伝説3ベガセット

餓狼伝説3
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥188,000（送料・税込）
初回¥18,116 ¥17,700×11回
〃 ¥11,192 ¥9,600×23回
〃 ¥9,408 ¥6,800×35回

### 餓狼伝説3シグマセット

餓狼伝説3
MV-1FZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥189,000（送料・税込）
初回¥18,148 ¥17,800×11回
〃 ¥10,126 ¥9,700×23回
〃 ¥7,224 ¥6,900×35回

### 餓狼伝説3パナカスタムセット

餓狼伝説3
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥168,000（送料・税込）
初回¥16,376 ¥15,800×11回
〃 ¥9,512 ¥8,600×23回
〃 ¥7,588 ¥6,100×35回

### ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット

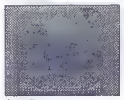
ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000（送料・税込）
初回¥14,540 ¥13,600×11回
〃 ¥8,730 ¥7,400×23回
〃 ¥5,320 ¥5,300×35回

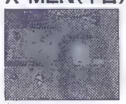
### ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥146,000（送料・税込）
初回¥14,572 ¥13,700×11回
〃 ¥7,664 ¥7,500×23回
〃 ¥6,636 ¥5,300×35回

### ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタム

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥125,000（送料・税込）
初回¥22,500 ¥22,400×5回
〃 ¥12,800 ¥11,700×11回
〃 ¥7,050 ¥6,400×23回

### X-MEN(中古)ベガセット

X-MEN(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥135,000（送料・税込）
初回¥13,120 ¥12,700×11回
〃 ¥7,890 ¥6,900×23回
〃 ¥6,160 ¥4,900×35回

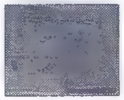
### X-MEN(中古)シグマセット

X-MEN(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥136,000（送料・税込）
初回¥13,152 ¥12,800×11回
〃 ¥9,124 ¥6,900×23回
〃 ¥7,476 ¥4,900×35回

### X-MEN(中古)パナカスタムセット

X-MEN(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥116,000（送料・税込）
初回¥11,412 ¥10,900×11回
〃 ¥7,444 ¥5,900×23回
〃 ¥5,656 ¥4,200×35回

### X-MEN+ヴァンパイアベガセット

X-MEN(中古)
ヴァンパイアカートリッジ
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥163,000（送料・税込）
初回¥16,216 ¥15,300×11回
〃 ¥10,242 ¥8,300×23回
〃 ¥8,008 ¥5,900×35回

### X-MEN+ヴァンパイアシグマセット

X-MEN(中古)
ヴァンパイアカートリッジ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥164,000（送料・税込）
初回¥16,248 ¥15,400×11回
〃 ¥9,176 ¥8,400×23回
〃 ¥9,324 ¥5,900×35回

### X-MEN+ヴァンパイアパナカスタムセット

X-MEN(中古)
ヴァンパイアカートリッジ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥144,000（送料・税込）
初回¥14,508 ¥13,500×11回
〃 ¥7,496 ¥7,400×23回
〃 ¥7,504 ¥5,200×35回

## 他の製品との自由な組合せでローンが組めます。

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

**営業時間**
AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

# 特選格安基板

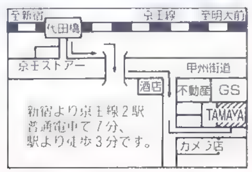
| 今月の目玉 | |
|---|---|
| アグレス | ¥3,000 |
| イーアルカンフー | ¥12,000 |
| イスパイアル | ¥8,000 |
| インディジョーンズ | ¥48,000 |
| ウィロー | ¥35,000 |
| SDガンダムネオバトリング | ¥5,000 |
| F1GP | ¥2,000 |
| エメラルディア | ¥8,000 |
| 黄金の城 | ¥25,000 |
| ガイアポリス | ¥18,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | ¥3,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | ¥5,000 |
| 極上パロディウス！ | ¥68,000 |
| バツグン | ¥35,000 |
| パイプドリーム | ¥3,000 |
| マーシャルチャンピオン | ¥22,000 |
| レインボーアイランド | ¥12,000 |
| レッスルフェスト | ¥2,000 |
| **US仕様** | |
| アルゴスの戦士 | ¥22,000 |
| アレスの翼 | ¥16,000 |
| イーアルカンフー | ¥18,000 |
| エレベーターアクション | ¥13,000 |
| カルノフ | ¥15,000 |
| カンガルー | ¥15,000 |
| ガンスモーク | ¥23,000 |
| ジャングルキング | ¥35,000 |
| スパルタンX | ¥15,000 |
| ラリーX | ¥45,000 |
| 1942 | ¥15,000 |
| **ナムコ** | |
| F/A | ¥12,000 |
| ギャラガ'88 | ¥28,000 |
| コズモギャングザパズル | ¥5,000 |
| コズモギャングザビデオ | ¥12,000 |
| ダートフォックス | ¥15,000 |
| ティンクルピット | ¥18,000 |
| ドラゴンセイバー | ¥35,000 |
| バラデューク | ¥28,000 |
| 未来忍者 | ¥42,000 |
| リブルラブル | ¥55,000 |
| **カプコン** | |
| X-MEN | ¥75,000 |
| キャプテンコマンドー | ¥25,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | ¥25,000 |

| | |
|---|---|
| クイズ&ドラゴンズ | ¥8,000 |
| スーパーストⅡX | ¥58,000 |
| スーパーマッスルボマー | ¥48,000 |
| ストリートファイター | ¥25,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | ¥32,000 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | ¥55,000 |
| 天地を喰らう | ¥35,000 |
| ヴァンパイア | ¥58,000 |
| パワードギア | ¥58,000 |
| ブラックドラゴン | ¥28,000 |
| **セガ** | |
| アフターバーナーⅡ | ¥35,000 |
| Eスワット | ¥8,000 |
| エイリアンストーム | ¥12,000 |
| 獣王記 | ¥8,000 |
| スタックコラムス | ¥8,000 |
| スパイダーマン | ¥25,000 |
| ドラゴンボールZ | ¥35,000 |
| ベイルート | ¥8,000 |
| ペンゴ | ¥18,000 |
| レッスルウォー | ¥5,000 |
| ポトポト | ¥12,000 |
| **コナミ** | |
| クイズ学問のススメ | ¥3,000 |
| コンバットスクール | ¥18,000 |
| ゴルフィンググレイツ2 | ¥48,000 |
| スラムダンク | ¥78,000 |
| 対戦ぱずるだま | ¥78,000 |
| パンクショット | ¥5,000 |
| ピットファイター | ¥12,000 |
| フラックアタック | ¥20,000 |
| マーシャルチャンピオン | ¥25,000 |
| ロードファイター | ¥8,000 |
| **タイトー** | |
| 黄金の城 | ¥28,000 |
| ガルメデス | ¥15,000 |
| キック&ラン | ¥3,000 |
| 究極タイガー（同時プレイ） | ¥22,000 |
| スパイナルブレーカー | ¥5,000 |
| スペースインベーダーDX | ¥48,000 |
| スラップショット | ¥15,000 |
| ダライアスⅡ | ¥20,000 |
| ダライアス外伝（新品） | ¥156,000 |
| ダイナマイトリーグ | ¥2,000 |
| チャイニーズヒーロー | ¥5,000 |
| トップランキングスター | ¥18,000 |

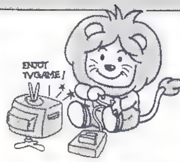
| | |
|---|---|
| ハットトリックヒーロー'93 | ¥25,000 |
| ハレーズコメット | ¥10,000 |
| パラメデス | ¥3,000 |
| ビッグイベントゴルフ | ¥12,000 |
| フリップル | ¥3,000 |
| MJ12 | ¥12,000 |
| リターンオブザインベーダーズ | ¥18,000 |
| レゾン | ¥12,000 |
| **その他** | |
| イメージファイト | ¥8,000 |
| ウルトラ闘魂伝説 | ¥8,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | ¥8,000 |
| X・マルチプライ | ¥8,000 |
| オーマイガァー | ¥8,000 |
| ガンマスター | ¥55,000 |
| キース&ルーシー | ¥25,000 |
| ギャロップ | ¥8,000 |
| クイズアテナのハテナ？ | ¥3,000 |
| クイズココロジー2 | ¥3,000 |
| クイズぱにくるふぁんたじー | ¥5,000 |
| コブラコマンド | ¥5,000 |
| サンダードラゴン | ¥8,000 |
| スーパーフォーミュラ | ¥5,000 |
| セイントドラゴン | ¥6,000 |
| 戦国エース | ¥35,000 |
| トリオザパンチ | ¥35,000 |
| バトルフィールド | ¥5,000 |
| ブレイゾン | ¥5,000 |
| ブロックアウト | ¥3,000 |
| ブロックカーニバル | ¥5,000 |
| ボンビングワールド | ¥5,000 |
| マジンガーZ | ¥35,000 |
| ルナーク | ¥12,000 |
| ぶろっけん | ¥25,000 |
| へべれけのぽぷーん | ¥25,000 |
| ボンバーマン | ¥12,000 |
| 魔魁伝説 | ¥5,000 |
| リベンジオブDOH | ¥12,000 |
| リングファイター | ¥3,000 |
| ワールドコート | ¥8,000 |
| ワイルドファング | ¥8,000 |

ストリートファイターゼロ
ワールドヒーローズパーフェクト
ストリートファイター ザ・ムービー
…予約受付開始

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533




これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26(株)TAMAYA宛に請求してください。



# TVゲーム安売王 クローバー

受付時間 朝10：00〜夕方7：00(水曜定休日)

☎06-649-5060

〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目11-5

## SFC・NG・SS・PS箱説明書のあるモノに限り

■5本以上まとめると買取り金額合計に1,000円アップ■10本まとめると買取り金額合計にさらに3,000円アップで買い取り

## 〈強化買取りにて高く買います〉

| 商品 | 価格 | 商品 | 価格 | 商品 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| スーパー桃太郎電鉄III | ¥4,000 | スーパーエアダイバー2 | ¥4,000 | 日約女神転生 | ¥4,500 |
| 三国志IV | ¥6,000 | 幽遊白書FINAL | ¥4,000 | 近代麻雀スペシャル | ¥4,000 |
| がんばれゴエモン3 | ¥4,000 | ロックマン7 | ¥2,500 | 史上最強セリエA | ¥4,500 |
| **ダービースタリオンIII** | **¥7,000** | スーパーボンバーマンぱにっくボンバーW | ¥3,000 | ザモノポリー2 | ¥5,500 |
| フロントミッション | ¥3,500 | ドラゴンボールZ突撃編 | ¥3,000 | 将棋・麻雀 | ¥4,500 |
| エストポリス伝記II | ¥4,000 | 高速思考将棋皇 | ¥5,500 | フォーメーションサッカーセリエA | ¥4,500 |
| 機動戦士ガンダム | ¥5,000 | 必殺パチンココレクション2 | ¥3,000 | レディーストーカー | ¥3,000 |
| TVアニメスラムダンク | ¥4,000 | スーパー馬券王95 | ¥4,000 | 全日本プロレス2、3、2 | ¥3,000 |
| **クロノトリガー** | **¥4,000** | エミット | ¥4,000 | 初段位認定初段プロ麻雀 | ¥4,000 |
| | | 復刻版スーパー三国志II | ¥4,000 | 宮路社長のパチンコファン | ¥4,000 |
| | | パーラーパーラー | ¥4,500 | | |

## 次世代機買取り

| 商品 | 価格 |
|---|---|
| プレイステーション本体 | ¥27,000 |
| エースコンバット | ¥ 3,200 |
| 機動戦士ガンダム | 超高価買取 |
| アークザラッド | 超高価買取 |
| サイバーウォー | 超高価買取 |
| セガサターン | ¥27,000 |
| 三国志IV | ¥ 7,000 |
| リアルマージャン | ¥ 5,000 |
| アスタル | ¥ 3,000 |
| プリティーファイターX | 超高価買取 |
| ネオジオCD | ¥22,000 |
| 餓狼伝説3 | ¥ 4,500 |
| ダブルドラゴン | ¥ 4,500 |
| 風雲黙示録 | 超高価買取 |

その他、高価買取り中

## 強化買取 SFC

| 商品 | 価格 | 商品 | 価格 |
|---|---|---|---|
| スーパーリアル麻雀PV | ¥5,000 | すーぱーなぞぷよルルーのルー | ¥5,000 |
| 魔法陣グルグル | ¥5,000 | 早指し二段森田将棋2 | ¥7,500 |
| スーパートランプコレクション | ¥4,000 | 夜光虫 | ¥5,000 |
| スーパーボンバーマン3 | ¥5,000 | 忍たま乱太郎 | 高価買取 |
| シムシティー2000 | 高価買取 | ガメラ | 高価買取 |

## SFCソフト安売 先着10名

| 商品 | 価格 | 商品 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ドラゴンボール突撃編 | ¥5,580 | ザラストバトル | ¥2,580 |
| クロノトリガー | ¥6,980 | ワギャンパラダイス | ¥3,580 |
| ロックマン7 | ¥3,980 | 遊人雀獣学園2 | ¥2,980 |
| HEIWAパチンコ | ¥4,980 | マイケルアンドレッティカーチャレンジ | ¥2,580 |
| 必殺パチンココレクション2 | ¥4,980 | ヴォルテックス | ¥1,980 |
| 銀玉親方の実戦パチンコ必勝法 | ¥2,980 | パチンコ物語2 | ¥4,980 |
| ザグレイトバトルIV | ¥2,980 | パニックボンバーW | ¥5,280 |
| ギャラクシーウォーズ | ¥2,580 | UFO仮面ヤキソバン | ¥1,980 |
| ツヨシしっかりしなさい | ¥3,980 | レディーストーカー | ¥5,480 |

## 新作予約受付中

| 発売 | 商品 | 価格 | 発売 | 商品 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6/9 | エルファリアII | ¥ 6,780 | 7月 | スーパーブラックバス3 | ¥ 8,024 |
| 6/9 | 本家SANKYO FEVER実機 | ¥ 7,020 | 7月 | 美少女戦士セーラームーンAnother Story | ¥ 8,024 |
| 6/9 | ライトファンタジーII | ¥ 6,730 | 7月 | 武豊GIメモリー | ¥ 8,700 |
| 6/9 | デアラングリッサー | ¥ 7,120 | 7月 | エメラルドドラゴン | ¥ 6,660 |
| 6/9 | 忍たま乱太郎 | ¥ 6,660 | 7月 | GO GOアックマン | ¥ 6,460 |
| 6/9 | 夜光虫 | ¥ 7,130 | 夏 | Jリーグプライムゴール3 | 35%OFF |
| 7月 | できたてハイスクール | ¥ 6,790 | 夏 | 学校であった怖い話 | ¥ 7,750 |
| 7月 | 甲子園4 | ¥ 6,470 | | | |

## 〈買取り一覧表〉どこよりもたかくかいとりいたします。

| 商品 | 買取価格 | 商品 | 買取価格 | 商品 | 買取価格 | 商品 | 買取価格 | 商品 | 買取価格 | 商品 | 買取価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R TYPEIII | ¥2,000 | 3×3 EYES | ¥2,500 | スーパーキックボクシング | ¥2,000 | スーパーリアル麻雀PV | ¥4,500 | トルネコの大冒険 | ¥2,000 | 北斗の拳5 | ¥2,500 |
| RPGツクール | ¥7,000 | ザグレイトバトルIV | ¥3,500 | スーパー五目ならべ | ¥1,500 | スーパーレッスルエンジェルス | ¥2,000 | ドラゴンクエストV | ¥2,000 | 北斗の拳6 | ¥2,500 |
| アラジン | ¥2,000 | ザ心理ゲーム | ¥3,000 | スーパー五目将棋 | ¥3,000 | スーパーワギャンランド2 | ¥2,000 | 独立戦争 | ¥2,000 | 北斗の拳7 | ¥2,500 |
| アルバートオディッセイ2 | ¥3,000 | ザ心理ゲーム2 | ¥3,500 | スーパースターウォーズ | ¥2,500 | スカイミッション | ¥2,300 | Nマンセルインディーカー | ¥2,500 | 本格将棋風雲児龍王 | ¥4,000 |
| アレサII | ¥3,000 | サイドポケット | ¥2,000 | スーパーストリートファイターII | ¥2,500 | スキーパラダイス | ¥2,800 | ナムコットオープン | ¥3,800 | 本格派囲碁 碁聖 | ¥6,500 |
| アンジェリーク | ¥3,000 | サイバーナイトII | ¥2,000 | スーパースラップショット | ¥2,300 | スパークスター | ¥2,000 | なるほどザワールド | ¥2,000 | 本格麻雀 徹萬 | ¥2,500 |
| イーハトーヴォ物語 | ¥4,000 | サイボーグ009 | ¥2,000 | スーパー三国志 | ¥3,800 | スペースインベーダー | ¥2 500 | 中野浩一競輪王 | ¥3,000 | 本格麻雀 徹萬II | ¥3,500 |
| いただきストリート2 | ¥3,000 | サウンドファンタジー | ¥2,500 | スーパー三国志II | ¥2,500 | スレイヤーズ | ¥3,500 | 信長の野望 覇王伝 | ¥4,000 | マザー2 | ¥2,800 |
| 伊藤果六段の将棋道場 | ¥4,000 | サムライスピリッツ | ¥3,000 | スーパー将棋 | ¥3,000 | ゼロヨンチャンプPR | ¥3,000 | バトルジョッキー | ¥2,500 | マグナブラバン遍歴の勇者 | ¥3,500 |
| ウイニングポスト2 | ¥6,500 | サラブレッドブリーダーII | ¥3,500 | スーパー将棋2 | ¥4,000 | 芹沢信雄のバーディートライ | ¥2,500 | パイロットウィング | ¥2,000 | 麻雀大会II | ¥4,000 |
| 海腹川背 | ¥4,000 | サンサーラナーガII | ¥2,500 | スーパー人生ゲーム | ¥4,000 | ソードワールドSFC2 | ¥3,000 | はしれへべれけ | ¥3,000 | まあじゃんほうろうき | ¥3,500 |
| SDガンダムGX | ¥3,500 | サンスポフィッシング渓流王 | ¥4,000 | スーパー倉庫番 | ¥3,500 | 装甲騎兵ボトムズ | ¥3,000 | パチンコウォーズII | ¥3,500 | 魔神転生II | ¥4,500 |
| SDガンダムX | ¥3,000 | サンダーバード国際救助隊出動 | ¥3,000 | スーパーダブル役満 | ¥2,000 | 卒業番外編ねぇ麻雀しよ | ¥2 000 | パチンコファン | ¥4,000 | ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2 | ¥2,500 |
| X-MEN | ¥3,500 | ザファイヤーメン | ¥2,500 | スーパーチャイニーズファイター | ¥3,000 | ダービースタリオンII | ¥3,000 | パチンコ㊙必勝法 | ¥3,200 | メタルマックス2 | ¥2,300 |
| エアーマネジメントII | ¥5,500 | GP-1 | ¥2,500 | スーパーチャイニーズワールド2 | ¥2,500 | 第4次ロボット大戦 | ¥7,000 | パチオ君スペシャルII | ¥3,800 | メルファンドストーリーズ | ¥2,000 |
| エストポリス伝記 | ¥2,500 | GP-1RS | ¥3,500 | スーパーヅカン2 | ¥3,000 | ただいま勇者募集中おかわり | ¥3,000 | 羽生名人おもしろ将棋 | ¥6,000 | ユートピア | ¥3,500 |
| オセロワールド | ¥4,000 | G2ジェノサイド | ¥3,000 | スーパーテトリス2+ボンブリス | ¥3,200 | ダービージョッキー | ¥3,000 | ハローパックマン | ¥2,800 | 夢幻の如く | ¥2,500 |
| 弟切草 | ¥4,000 | シムアース | ¥2,500 | スーパーテトリス2限定版 | ¥4,000 | 高橋名人の大冒険島2 | ¥2,500 | バイク大好き走り屋魂 | ¥3,000 | ヨーロッパ戦線 | ¥3,800 |
| カービーボール | ¥3,500 | シムアント | ¥5,000 | スーパーテトリス3 | ¥3,200 | 太閤立志伝 | ¥2,500 | 早指し二段森田将棋 | ¥6,500 | 横綱物語 | ¥3,500 |
| 仮面ライダー | ¥3,000 | シムシティ | ¥3,200 | スーパードッグファイト | ¥3,000 | 対局囲碁ゴライアス | ¥4,000 | 覇王大系リューナイト | ¥4,000 | 横山光輝三国志 | ¥2,200 |
| 改造町人シュビビンマン零 | ¥3,500 | シヴィライゼーション | ¥5,500 | スーパー詰将棋1000 | ¥3,500 | 大航海時代II | ¥4,000 | 碑砦 | ¥3,000 | 横山光輝三国志II | ¥3,000 |
| 元祖パチンコ王 | ¥4,000 | Jリーグエキサイトステージ95 | 超高価買取 | スーパー大航海時代 | ¥3,500 | 大戦略エキスパート | ¥4,500 | 遥かなるオーガスタ | ¥3,500 | 横山光輝三国志スゴロク | ¥3,500 |
| かまいたちの夜 | ¥4,500 | ジャンボ尾崎のホールインワン | ¥2,500 | スーパーナグザットオープン | ¥2,000 | 大爆笑人生劇場大江戸日記 | ¥3,000 | 遥かなるオーガスタ2 | ¥4,500 | ライトファンタジー | ¥2,000 |
| がんばれゴエモン2 | ¥2,500 | 実況パワフルプロ野球95 | ¥4,500 | スーパーニチブツマージャン | ¥2,500 | 第三次スーパーロボット大戦 | ¥3 000 | PGAツアーゴルフ | ¥2,800 | ラリーニクソンのバスフィッシング | ¥3,000 |
| ぎゃわんぶらあ自己中心派 | ¥2,500 | 実況パワフルプロ野球 | ¥4,500 | スーパーニチブツマージャン2 | ¥2,500 | ちびまる子ちゃん | ¥2,000 | ピンボール ピンボール | ¥2,300 | らんま½朱猫団的秘宝 | ¥2,000 |
| きんぎょ注意報 | ¥2,500 | 実況ワールドサッカー | ¥3,500 | スーパーニチブツマージャン3 | ¥2,000 | 超ゴジラ | ¥2,500 | ビッグ一撃パチスロ大攻略 | ¥4,000 | らんま½超技乱舞篇 | ¥2,000 |
| 奇々怪界 月夜草子 | ¥2,000 | 実戦パチスロ必勝法2 | ¥3,500 | スーパーバーディーラッシュ | ¥2,000 | ツインビーレインボーベル | ¥2,500 | ヒューマングランプリIII | ¥3,000 | リーサルエンフォーサーズ(銃付) | ¥3,000 |
| 機動武闘伝Gガンダム | ¥4,000 | 実戦 麻雀指南 | ¥4,000 | スーパーパチンコ | ¥3,500 | 土屋圭市首都高バトル95 | ¥4,000 | 美女と野獣 | ¥2,800 | リーディングカンパニー | ¥4,000 |
| 鬼神降臨伝ONI | ¥2,500 | 重装騎兵ヴァルケン | ¥2,500 | スーパーバレーII | ¥2,500 | 提督の決断II | ¥7,000 | 美少女戦士セーラームーン | ¥3,000 | リーディングジョッキー | ¥3,000 |
| 銀河英雄伝説 | ¥2,500 | 初段 森田将棋 | ¥3,500 | スーパーパワーリーグII | ¥2,900 | TMNTミュータントウォーリアーズ | ¥2,800 | 美少女戦士セーラームーンR | ¥3,000 | リブルラブル | ¥3,000 |
| クレヨンしんちゃん | ¥2,000 | 将棋 風林火山 | ¥3,500 | スーパーファミリーテニス | ¥3,500 | ディメンションフォース | ¥2 000 | 美少女戦士セーラームーンS場外乱闘 | ¥4,000 | 龍虎の拳2 | ¥3,800 |
| クレヨンしんちゃん2 | ¥2,500 | 上海III | ¥3,500 | スーパーボーリング | ¥3,000 | テクモスーパーボウル2 | ¥3,300 | 必殺パチンココレクション | ¥3,500 | ルパン三世 | ¥3,000 |
| ゲゲゲの鬼太郎 | ¥3,000 | 新SD戦国伝 | 超高価買取 | スーパーブラックバス2 | ¥3,500 | テコンドー | ¥3,000 | 必殺パチスロファン | ¥3,500 | ロードランナーツイン | ¥3,000 |
| 決戦ドカポン王国IV | ¥3,000 | 新桃太郎伝説 | ¥2,000 | スーパーぷよぷよ | ¥3,800 | デザエモン | ¥4,500 | ファーストクイーン | ¥3,000 | ロックマンX | ¥2,500 |
| 剣勇伝説ヤイバ | ¥3,000 | 真聖刻 | ¥4,000 | スーパーファミスタ4 | ¥4,500 | テトリスフラッシュ | ¥2,500 | ファイヤーエンブレム | ¥1,000 | ロックマンX2 | ¥4,000 |
| Go Go AckMAN | ¥4,000 | 真女神転生II | ¥4,000 | スーパーボンバーマン2 | ¥3,500 | デザートストライク湾岸戦争 | ¥2,000 | ファイナルファンタジーUSA | ¥2,500 | ワールドカップUSA | ¥2,000 |
| ゴーストスイーパー美神 | ¥3,000 | 真麻雀 | ¥2,000 | スーパー花札 | ¥3,000 | デザートファイター砂の嵐作戦 | ¥3,200 | ファイナルファンタジーIV | ¥2,000 | ワイルドトラックス | ¥2,000 |
| ゴジラ怪獣大決戦 | ¥4,000 | 雀闘士銅羅王2 | ¥2,500 | スーパーマリオカート | ¥3,800 | 提督の決断 | ¥3,500 | ファイナルファンタジーIVイージー | ¥2,500 | ワギャンパラダイス | ¥2,500 |
| コズモギャングザパズル | ¥3,000 | 雀遊記 悟空乱打 | ¥3,000 | スーパーマリオコレクション | ¥4,000 | 鉄腕アトム | ¥3,000 | ファイナルファンタジーV | ¥1,200 | ワンダープロジェクトJ | ¥2,500 |
| コズモギャングザビデオ | ¥3,000 | スーパーHQクリミナルチェイサー | ¥3,000 | スーパーマリオワールド | ¥3,200 | 伝説のオウガバトル | ¥2,000 | ファイナルファンタジーVI | ¥2,000 | | |
| 極上パロディウス | ¥3,500 | スーパーR-TYPE | ¥1,200 | スーパー麻雀 | ¥2,500 | TOKORO'Sマージャン | ¥2,000 | フェーダ | ¥1,500 | | |
| 甲子園3 | ¥3,500 | スーパーウノ | ¥3,500 | スーパー麻雀2 | ¥3,000 | ドカポン3.2.1 | ¥4,000 | プロ麻雀「極」 | ¥3,000 | | |
| 鋼鉄の騎士3 | ¥5,000 | スーパーアレスタ | ¥2,200 | スーパー麻雀3辛口 | ¥3,200 | トップマネージメントII | ¥5,000 | プロ麻雀「極」II | ¥4,000 | | |
| 項劉記 | ¥2,000 | スーパーオフロード | ¥2,000 | スーパー麻雀大会 | ¥2,000 | トップレーサー2 | ¥3,000 | ブレスオブファイヤーII | ¥4,000 | | |
| SANKYO Fever!フィーバー | ¥4,000 | スーパー囲碁 碁王 | ¥4,000 | スーパー4WDザバハ | ¥2,300 | ドラエモン3 | ¥2,500 | ペブルビーチの波濤 | ¥3,000 | | |
| THE 麻雀 闘牌伝 | ¥2,000 | スーパーカジノ2 | ¥3,500 | スーパーラグビー | ¥2,500 | ドラゴンクエストI・II | ¥2,000 | ポップンツインビー | ¥2,000 | | |

価格は相場により変動致します。

## 通信販売

**新作予約・新品販売20%〜35%引き。2,000点以上の商品を(中古販売含む)そろえています。**

NEO GEO CD限定200名様大特価

■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます。■18才未満の方は保護者の許可が必要です。■販売価格は変更する場合があります。

### 買い取り申し込み方法

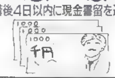
①クローバーの買い取りセンターへ電話をする。




②申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③到着後4日以内に現金書留を送ります




### 買い取り申し込み案内(注意事項)

**まず電話で受付して下さい**

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。(万一送ってきても返品できません。)
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 返金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

------------------------- キ リ ト リ -------------------------

### 買取申し込書(保護者承諾書) ゲーム遊4 受付番号

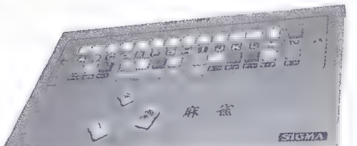
| フリガナ<br>お名前 | | 電話 | |
|---|---|---|---|
| フリガナ<br>住所 〒 | | | |
| 生年月日<br>大・昭・平 年 月 日 | 年令<br>才 | 保護者のお名前 | ㊞ |
| 売りたいソフト | | | |

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

# ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

## 音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
## 色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
## 基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!




### 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

**型番MST-7　¥9,800**(350×200㎜)

**●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●**

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630




* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード ………… ¥3,500
RGB15コード ………… ¥5,000
S端子コード ………… ¥2,500
VHFコード ………… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

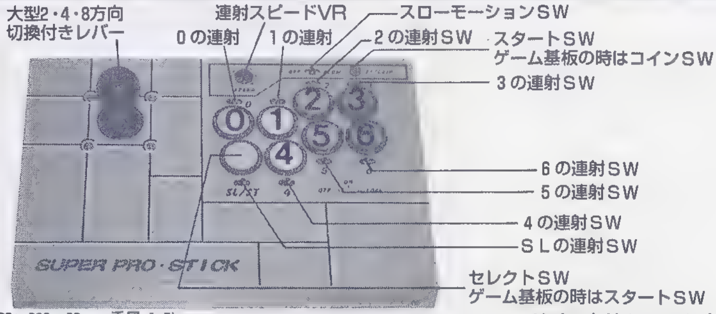
RGB21延長コード……… ¥5,000
RGB15延長コード……… ¥5,000

注意：スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

**型番AV-5000　¥26,000** 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

# 究極のSUPER PRO-STICK!!

## すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。




寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

**型番 Σ-8000TB　¥15,800**

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

**別売コード**



Σ8000専用

* スーパーファミコン用コード(型番SF) ………… ¥4,000
* 3ボタン用メガドライブコード(型番MD3) ………… ¥2,000
* 6ボタン用メガドライブコード(型番MD6) ………… ¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2) …… ¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6) …… ¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM) ………… ¥2,000
* パソコン用コード(型番PP) ………… ¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS) ………… ¥2,500
* ネオジオ用コード(型番コードN) ………… ¥2,000

### Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

### ★★★★★　新製品　★★★★★

**サターン用コード……¥4000**

注意：Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

### お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

### ★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用………… ¥3,500
●コナミ用………… ¥3,500
●システムⅠ用………… ¥3,500
●システムⅡ用………… ¥4,000

### 注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください（Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。


〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
**シグマ電子**
TEL.0794(84)0476

# 大特価市! 在庫基板大放出!!

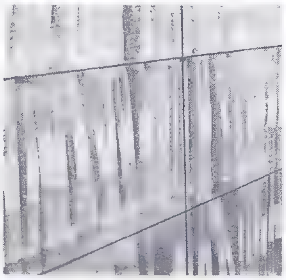
## 300円より

### ～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～＊価格は税別です＊

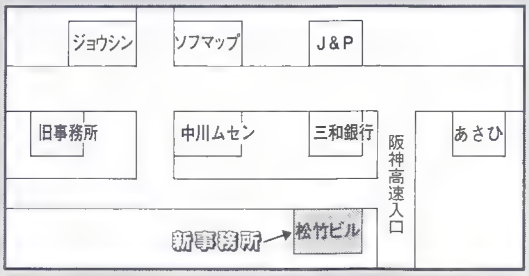
| | |
|---|---|
| **〈コナミ〉** | |
| アステリスク | ¥30,000 |
| クライムファイターズ | ¥19,800 |
| ゴルフィングレイツ | ¥18,000 |
| 恋のホットロック | ¥140,000 |
| 極上パロディウス！ | ¥65,000 |
| ガイアポリス | ¥28,000 |
| 餓流禍 | ¥28,000 |
| 少林寺への道 | ¥10,000 |
| シティボンバー | ¥28,000 |
| スーパー魂斗羅 | ¥48,000 |
| XEXEX | ¥40,000 |
| ニューメインスタジアム | ¥22,000 |
| パロディウスだ！ | ¥15,000 |
| ハイパーオリンピック | ¥20,000 |
| バイオレントストーム | ¥45,000 |
| メガゾーン | ¥9,800 |
| メタモルフィックフォース | ¥45,000 |
| ミスティックウォーリアーズ | ¥45,000 |
| マーシャルチャンピオン | ¥22,000 |
| ロードファイター | ¥10,000 |
| 魔獣の王国 | ¥100,000 |
| **〈タイトー〉** | |
| 嗚呼栄光の甲子園 | ¥20,000 |
| カイザーナックル（ロム） | ¥40,000 |
| 火激 | ¥5,000 |
| スペースインベーダー | ¥68,000 |
| スーパーマン | ¥30,000 |
| タイガーヘリ | ¥10,000 |
| ダイノレックス | ¥20,000 |
| トップランキングスターズ | ¥20,000 |
| 特殊部隊UAG | ¥20,000 |
| 忍者キッズ | ¥20,000 |
| バイオレンスファイト | ¥25,000 |
| ハットトリックヒーロー'93 | ¥30,000 |
| ハレーズコメット | ¥20,000 |
| バブルシンフォニー | ¥130,000 |
| バブルシンフォニー（サブ） | ¥50,000 |
| MJ-12 | ¥23,000 |
| ラスタンサーガ | ¥22,000 |
| ラスタンサーガ2 | ¥48,000 |
| ルナーク | ¥15,000 |
| レイメイズ | ¥48,000 |
| リターンオブザインベーダー | ¥28,000 |
| **〈カプコン〉** | |
| アレスの翼 | ¥20,000 |
| ウィロー | ¥98,000 |
| F1ドリーム | ¥7,500 |
| エクスバニア | ¥13,000 |
| キャプテンコマンドー | ¥30,000 |
| サイドアーム | ¥19,800 |
| ストリートファイター | ¥50,000 |
| スーパーストII | ¥40,000 |
| スーパーストIIX | ¥52,000 |
| スーパーストIIX（ロム） | ¥35,000 |
| ストライダー飛竜 | ¥128,000 |
| 戦場の狼II | ¥50,000 |
| 闘いの挽歌 | ¥36,000 |
| 大魔界村 | ¥88,000 |
| 天地を喰らう | ¥48,000 |
| 天地を喰らうII | ¥29,800 |
| ヴァンパイアハンター | ¥139,000 |
| ヴァンパイアハンター（ロム） | ¥109,000 |
| ヴァンパイア | ¥59,000 |
| ヴァンパイア（ロム） | 20,000 |
| バース | ¥25,000 |
| マッスルボマーDUO | ¥30,000 |
| USネイビー | ¥68,000 |
| X-MEN | ¥95,000 |
| X-MEN（ロム） | ¥75,000 |
| **〈アイレム〉** | |
| R-TYPE LEO | ¥18,000 |
| ガンホーキ | ¥10,000 |
| 大工の源さん | ¥5,000 |
| ボンバーマンワールド | ¥38,000 |
| ビジランテ | ¥9,800 |
| フック | ¥45,000 |
| メジャータイトル | ¥32,000 |
| リーグマン | ¥45,000 |
| **〈ナムコ〉** | |
| エメラルディア | ¥10,000 |
| ギャプラス | ¥50,000 |
| ギャラガ | ¥98,000 |
| グロブダー | ¥98,000 |
| クイズ島 | ¥28,000 |
| コズモギャングザパズル | ¥5,000 |
| コズモギャングザビデオ（海外） | ¥10,000 |
| スーパーパックマン | ¥98,000 |
| スーパーワールドスタジアム'92 | ¥35,000 |
| ワールドスタジアム'89 | ¥6,000 |
| ワールドスタジアム'93 | ¥30,000 |
| ゼビウス | ¥38,000 |
| ディグダグ | ¥98,000 |
| ドラゴンバスター | ¥90,000 |
| ドラゴンセイバー | ¥80,000 |
| スカイキッド | ¥98,000 |
| バックランド | ¥150,000 |
| パラデューク | ¥98,000 |
| Vシュート | ¥48,000 |
| フォゾン | ¥200,000 |
| タンクホース | ¥15,000 |
| ドルアーガの塔 | ¥150,000 |
| ベラボーマン | ¥150,000 |
| ニューラリーX | ¥150,000 |
| マッピー | ¥70,000 |
| メトロクロス | ¥70,000 |
| 未来忍者 | ¥80,000 |
| ニューマンアスレチック | ¥18,000 |
| ローリングサンダーII（ロム） | ¥3,000 |
| リブルラブル | ¥130,000 |
| ネビュラスレイ（新品） | ¥54,800 |
| ワンダーモモ | ¥150,000 |
| **〈データーイースト〉** | |
| エドワードランディー | ¥68,000 |
| ウルフファング（海外） | ¥50,000 |
| クールドバスター | ¥23,000 |
| タンブルポップ | ¥5,000 |
| ダークシールII | ¥25,000 |
| デスブレイド | ¥28,000 |
| ドラゴン忍者 | ¥25,000 |
| ドリームサッカー'94 | ¥70,000 |
| ファイターズヒストリー | ¥8,000 |
| ポケットギャルDX | ¥28,000 |
| **〈東亜プラン〉** | |
| アウトゾーン | ¥11,000 |
| 究極タイガー | ¥14,800 |
| ゴークス（レバー付） | ¥5,000 |
| フービー | ¥18,000 |
| ヴィマナ | ¥15,000 |
| **〈バンプレスト〉** | |
| ウルトラマン | ¥4,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | ¥6,000 |
| 機動戦士ガンダム | ¥10,000 |
| 機動戦士ガンダムEX-REVUE | ¥38,000 |
| 仮面ライダーバトルレーサー | ¥6,000 |
| ドラゴンボールZII | ¥46,000 |
| **〈セガ〉** | |
| ウォーリーを探せ | ¥10,000 |
| オーライル | ¥9,800 |
| コラムス | ¥25,000 |
| ゴールデンアックス ザ デュエル | ¥130,000 |
| スパイダーマン | ¥30,000 |
| スタックコラムス | ¥15,000 |
| ザJリーグ1994 | ¥30,000 |
| タントアール | ¥8,000 |
| DJボーイ | ¥22,000 |
| テトリス | ¥13,000 |
| ボトボト | ¥15,000 |
| レッスルウォー | ¥8,000 |
| バーチャファイター（アストロ） | ¥299,000 |
| バーチャファイター（基板のみ） | ¥150,000 |
| **〈ビデオシステム〉** | |
| F1グランプリ | ¥8,000 |
| F1グランプリII | ¥9,800 |
| スーパーバレーボール | ¥5,000 |
| スーパーバレーボール'91 | ¥7,000 |
| スーパーフォミュラー | ¥3,000 |
| ソニックウイングス | ¥15,000 |
| タオ体道 | ¥30,000 |
| **〈テクモ〉** | |
| エイトフォース | ¥30,000 |
| サンダードラゴン | ¥18,000 |
| スーパーピンボールアクション | ¥10,000 |
| ファイナルスターフォース | ¥30,000 |
| ワールドカップ'90 | ¥8,000 |
| ワールドカップ'94 | ¥35,000 |
| リムロッキンバスケットボール | ¥9,000 |
| **〈その他〉** | |
| アームドF | ¥10,000 |
| 大江戸ファイト | ¥68,000 |
| 黄金の城 | ¥38,000 |
| ガンマスター | ¥60,000 |
| クレイジークライマーII | ¥78,000 |
| コンバットライブズ | ¥3,000 |
| サンダー&ライトニング | ¥5,000 |
| サバイバルアーツ | ¥50,000 |
| 疾風魔法大作戦 | ¥38,000 |
| スカッシュ | ¥5,000 |
| セイブカップサッカー | ¥20,000 |
| テラクレスタ | ¥10,000 |
| ドリフトアウト'94 | ¥55,000 |
| ドッヂボール | ¥5,000 |
| ビックストライカー | ¥20,000 |
| ブロックカーニバル | ¥10,000 |
| ブレイゾン | ¥8,000 |
| ボンピングワールド | ¥8,000 |
| ヘッドオン（JAMMA付） | ¥80,000 |
| ボンジャックツイン | ¥29,000 |
| ななめでまじっく！ | ¥50,000 |
| マジカルクリスタル | ¥3,980 |
| 五月陣戦 | ¥40,000 |
| WWFレッスルフェスト | ¥3,000 |
| やんちゃ丸 | ¥10,000 |
| ワールドラリー | ¥40,000 |
| **〈麻雀〉** | |
| グッとE雀 | ¥12,000 |
| とってもE雀 | ¥8,000 |
| ギャルの告白 | ¥5,000 |
| イメクラ麻雀 | ¥28,000 |
| 麻雀競馬王 | ¥8,000 |
| 麻雀大予言 | ¥10,000 |
| 麻雀宣言 | ¥20,000 |
| 麻雀革命 | ¥5,000 |
| 麻雀やるならやらねば | ¥8,000 |
| 麻雀アイドル放送局 | ¥6,000 |
| 麻雀ねるとん牌鯨団 | ¥6,000 |
| 麻雀ラマン | ¥28,000 |
| 麻雀ミラージュ | ¥38,000 |
| 麻雀パチンコ物語 | ¥15,000 |
| 麻雀フォーカス | ¥6,000 |
| 麻雀ファンクラブ | ¥3,000 |
| 恋のマジックポーション | ¥6,000 |
| スーパー豪版 | ¥38,000 |
| プリティセーラー18禁 | ¥50,000 |
| 実録マルチ麻雀 | ¥20,000 |
| セーラーウォーズ | ¥25,000 |
| こいこい | ¥2,000 |
| 花札花の殿やぶり | ¥10,000 |
| LD麻雀（花札） | ¥60,000 |
| **〈クイズ〉** | |
| クイズ学問のすすめ | ¥5,000 |
| クイズF1 1・2フィニッシュ | ¥6,000 |
| クイズ人生劇場 | ¥38,000 |
| クレヨンしんちゃん | ¥8,000 |
| クレヨンしんちゃん2 | ¥20,000 |
| クイズ地球防衛軍 | ¥15,000 |
| それいけココロジー | ¥5,000 |
| クイズTV合衆国Q&Q | ¥5,000 |
| クイズ魔Q大冒険 | ¥8,000 |
| ハテナ？の大冒険 | ¥3,000 |
| クイズ早押王座決定戦 | ¥40,000 |
| クイズ殿様の野望 | ¥5,000 |
| マジカルエラーをさがせ！ | ¥19,800 |
| おいしいパズルはいりませんか | ¥10,000 |
| **〈NEO・GEO〉** | |
| 得点王2 | ¥10,000 |
| サッカーブロール | ¥8,000 |
| 龍虎の拳 | ¥10,000 |
| 龍虎の拳2 | ¥8,000 |
| ワールドヒーローズ2 | ¥5,000 |
| ワールドヒーローズ2JET | ¥15,000 |
| ラギ | ¥15,000 |
| 餓狼伝説 | ¥5,000 |
| 餓狼伝説2 | ¥10,000 |
| 餓狼伝説3 | ¥88,000 |
| 餓狼伝説スペシャル | ¥12,000 |
| 2020年スーパーベースボール | ¥5,000 |
| ミューティションネイション | ¥10,000 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | ¥10,000 |
| トッププレイヤーズゴルフ | ¥8,000 |
| 真サムライスピリッツ | ¥28,000 |
| トップハンター | ¥8,000 |
| ギャラクシーファイト | ¥20,000 |
| クイズ大捜査線 | ¥3,000 |
| クイズキングオブファイターズ | ¥10,000 |
| パニックボンバー | ¥15,000 |
| サムライスピリッツ | ¥10,000 |
| パワースパイクスII | ¥20,000 |

**通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。**
**代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。**

ヴァンパイア
ハンター
発売中!!



## ゲームセンターフェラーリ 3Fもオープン
## レトロ基板でいっぱいだ！




### あなたのFAXで中古基板情報を!! 24時間OK!!

**●操作方法●**

①まずはあなたのお近くの情報BOXナンバーの番号を呼び出して下さい。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 札幌 | 011-210-6000 | 大阪 | 06-455-6000 |
| 仙台 | 022-268-6000 | 広島 | 082-223-6000 |
| 名古屋 | 052-453-6000 | 福岡 | 092-482-6000 |
| 東京 | 03-3940-6000 | | |

②ソフトランド秀和のBOXナンバーを押して下さい。
220022㊕（シャープ）
③あなたのFAX番号を市外局番から押して下さい。
○○○○○○○○○○○㊕（シャープ）
（やり直す場合0・㊕、続けて利用の場合1・㊕）
④㊕（シャープ）を押して下さい。（終了）

**Soft Land**
SHUWA Corporation

**ソフトランド秀和**
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

# 天使万歳ふたたび

第28回

文・四コマ
佐竹雅昭

**人**生、楽ありゃ、苦もあるさ、涙のあとには虹も出るってね。みんなも王子のこの哀しみを知って、コソ泥はやめようね！あ、誰もそんなことしてない…？

## カムバック、プレイステーション

つい先日、俺の書斎に泥棒が入った。

盗まれたものと言えば、財布に入っていた千円札の束（6万〜7万円）とタイにいったときの記念のペンダント、目の所にダイヤを埋め込んである豹の指輪、これら3点プラス今一番お気に入りだった次世代ゲーム機〝プレイステーション〟である。

はっきり言って、プレイステーションを盗まれたのは大ショックだった。

勿論、プレイステーション以外の3点セットを盗まれたのも腹が立つのだが、それ以上に、ゲーム評論家の俺にとっては商売道具のゲーム機を盗まれてしまうのは、命を獲られてしまうのに等しいことなのだ。

詳しいことは以下の通り。

ポストの中にマンションの大家さんからの手紙があった。

俺は差出人の大家さんの名前をみて、動物的勘がひらめいた。

〝もしかしたら〟

足が勝手に階段を駆け上っていた。

書斎があるのは一番上の5階。

古いマンションなのでエレベーターがない。

普段上るときは、さほど時間は感じないのだが、このときばかりは百年も二百年もときが過ぎ去ったみたいだ。

〝神よ〟

俺はひたすら祈った。

ようやく5階に着いた。

〝あああああぁぁぁあっ〜〟

正面玄関のドアが開いていた。

しかも鍵が潰されているではないか。

〝仕方があるまい〟

俺も天下の佐竹だ、泥棒ごときにいつまでもくよくよしていられない。

だいいち盗まれるものなどそれほどないじゃないか。

盗まれるとしたら千円札の束ぐらいだろう。

俺は腹を決め、ドアのノブを思いっきり回した。

「たのもう〜！」

ひょっとしたら泥棒が潜伏しているといけないので大声を出しながら中に入った。

荒らされていた。

盗まれたものをチェックした。

予想通り現金や貴金属類はしっかりと盗まれていた。

〝東京は怖いところだ、とにかく大家さんに連絡をしよう〟

そう思って、玄関に向かうときだった。

〝えっ!?〟

テレビの前に、いつも置いているはずのプレイステーションがない。

闘神伝やサイバースレッドなどのソフトはあるのにどうして本体のプレイステーションはないんだ。

〝たのむ、現れてくれ〟

願いは空しく、どこにもなかった。

あまりの怒りに右手の拳から血が流れ出していた。

〝俺のプレイステーションよ、元気でくらせよ〟

それぐらいしか言ってやれなかった。

取り残されたソフトは寂しそうに思えた。

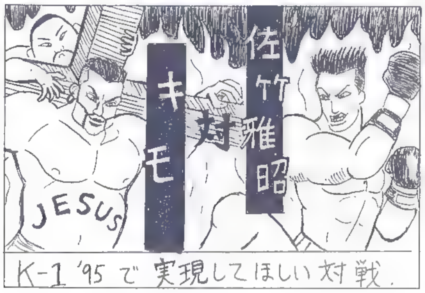
〝おまえたち、もうしばらくの辛抱だ。俺はこの事件をゲーメストで発表する。そうすれば読者の誰かが同情してプレイステーションを送ってくれるかもしれないからな〟

俺は心に言い聞かせてベランダのドアを開けた。

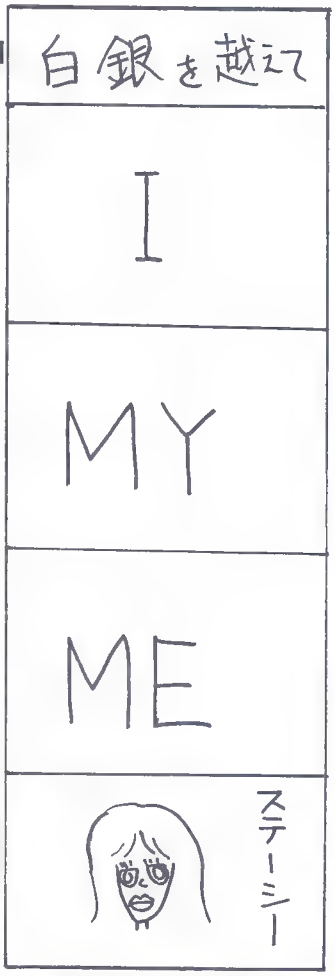
「カムバック、プレイステーション！」

春の訪れをかすかに感じた一日だった。

なんでや!!



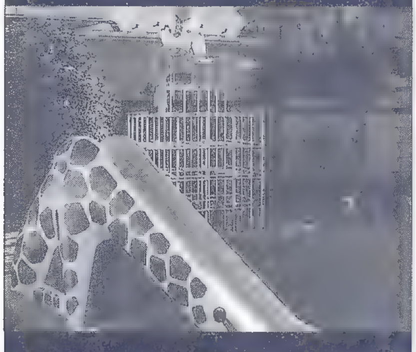

（千葉県 今井健仁君）




**ポエム「しゃぶしゃぶ」**

しゃぶしゃぶ
もうそれだけで充分だ
しゃぶ、しゃぶ
あまりつけすぎると意味がない
胡麻だれ、ぽん酢
お好きなように
薬味に葱をたっぷりと
にんにくきかせハイ
しゃぶ、しゃぶ
byさたやん

### 怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

## お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社(天)係。

担当：田渕健康　助っ人：TM

# アイランド



ゲーメスト本誌が出る前には、青焼・色校チェックといって、本誌に誤植や写真の入れ替えのミスがないかをチェックする一大イベントが待っているのだ。が、この青焼・色校が出るのが、なぜか知らんがいつも決まって真夜中なのだ!!なぜだ!?なぜなんだ凸版印刷!!（編集㊪注：原稿が遅いからでしょ！）

（零戦ファンネル良し。田渕健康）

## 今月の一発

### ワレらの心の友 その名も 両替マシィ〜ン

☆ふおっ、ふおっ、ふおっ…あ、いや、バルタン星人じゃなくて。ワシじゃよ、両替機じゃよ。

黎明期から現在に至るまで、ゲームセンターを陰で支えておるものの一つじゃよ。

インベーダーハウスじゃろうがアミューズメントスクエアじゃろうが、みんながここへ来る目的は一つ。「楽しむ」ためじゃ。そんな君たちのために働くのがこのワシ。両替機人生バンザイじゃ。

そういえばアレじゃのう。「両替機」というわりにゃ、誰一人として「両」を持ってきやせん。「札」ばっかりじゃ。ワシャ「両替機」じゃないか！…なんて、ワレながらツッコミの激しいことよのう。ふぉっふぉっ、どうでもいいことじゃがな。

お、どうでもいいといやぁアレじゃのう。皆が札を入れるときの手さばき具合をみておるとな、「バーチャファイター2」に登場しておる「リオン」ちゅう奴の手つきに似とると思うんじゃが、どうじゃ？ん？まぁ個機的には「ファイターズヒストリー」の「フェイリン」のほうが好きじゃが…って、なんか本当にどうでもいいことじゃのう。ワシも困ってきちゃった。ヤレヤレ。

おお、困るといえば、ホレ、アレじゃ。エアーホッケーで遊んでおるカップルゲーマーの女の子のほうな、何でまたゴールを決められたあとに「いややぁ〜ん最悪ぅ〜」「もぉ〜信じられへぇ〜ん」「ウソやぁ〜ん何でぇ〜」…とか言うんじゃろうな。見りゃ分かるちゅうに。

まぁカワユイからのうウヒヒーっゆ・る・す♥なあんて言っちゃったりなんかしたりして、ワシもまだまだヤングなフィーリングを所持って感じじゃーっ!…ふふふっ…楽しそうに遊んでおるじゃないか…ゲームセンターはこうでなくてはな。来る意味がない。

格闘ゲームの技を極めんとする者、占いで相性を観てみようとする者、麻雀にハマる者、プライスゲームの前で子供にダダをこねられて、渋々ながら財布を開ける者、マネーパワーでもってゲームを終わらせようとする者、気晴らしにゲームセンターへ来る者、本当にいろいろな人が両替しに来る。

みんなが楽しいひとときを過ごすことができるようワシは在り、そして、働く。

こんな楽しい仕事はほかにないと思う。コンセントを引っこ抜かれたって働き続けるっちゅうぐらいの気合で頑張っていきたいと思っとるぞい。スクラップにされるその日までは……。

（大阪府　ノートゥング君Ⓐ）

★普段何げなく接している両替機も、実は数々のゲーマー人生を見守ってきた、まさにゲーセンのもの言わぬ守人なのだ。

みんなも毎度お世話になっていることだし、両替の際には、たまには心の中で「ごくろーさん」とでも言ってあげましょう（メルヘンだ）。




➡（大阪府　ザ・忍者マスター君当①）
★みんな期待のストIIムービー。やっぱりキャプサワだぜ。

# がぶりよりゲーマー人生



あいにくの雨にもかかわらず、鉄拳武闘大会は最高だった。ベスト8がポール、ニーナ、カズヤだけだったのは残念だが、特にカズヤの動きは素晴らしいものだったと思う。

選手としての参加はできなかったけど、それでも大満足だ。これからもこのように楽しく、かつ熱い大会をどんどん開催してください。

（東京都　義経君Ⓑ）

## シューティングこそもののあはれ

☆コナミやタイトーが「極上パロディウス」や「ダライアス外伝」などを発表したことや、ネオジオのサードパーティが「ソニックウィングス2」「オペレーションラグナロク」といったシューティングゲームを発表したことがあってでしょうか。シューティングゲームの人気が（昔ほどじゃないにしろ）徐々に回復してきたように感じるのは、私だけじゃないと思います。

しかし、その一方で、せっかく大手メーカーがシューティングゲームを少なからず発表しているに対して、カプコンやSNKが、ここ最近はシューティングゲームの新作をほとんど発表していないことが気になりますね。

カプコンは一昨年、「アルティミットエコロジー」を発表してましたが、SNKはサードパーティに任せっきりで、3年前の「ラストリゾート」以来、自社ブランドのシューティングゲームを一作も発表していないのです。

いくらネオジオで格闘ゲームが流行しているとはいえ、やはり自社ブランドで3年間もシューティングゲームを発表してくれてないのは、なんとも残念です。

ネオジオのサードパーティによるシューティングゲームの積極的なリリースに応えるためにも、今年こそSNKにせめて一作ぐらい、自社ブランドのシューティングゲームを発表してほしいです。

シューティングゲームも200メガショックだ！（個人的にはツインビー10周年に対抗すべくASO9周年ということで「ASOⅢ」や「ASO外伝」を希望。「ラストリゾート・ネオ」や「真・ゴーストパイロット」、そして極めつきは「ナム！1995」でも発表してもらいたいですなぁ）

（宮崎県　宇田津知春君Ⓒ）

★今ならあの名作「航空騎兵物語」や「バミューダトライアングル」を遥かに上回る、メガパワー爆発の良質シューティングを作れるはずだー

ネオジオを格ゲー専用機で終わらせないでくれ〜い。ギヴミーシューティング！

## 基板生録りの三差路

☆今、ダニー&デミがベティドゥーやドゥイーブにマシンガンを浴びせているシーンの生録音テープを聞いています。

過去にどんなやりかたで基板録りをしたかというと…。

・ミッション1「人力で固定」

友人を甘言で誘い、ラジカセを筐体のスピーカーに押し付けてもらう。

・ミッション2「置き置き法」

ラジカセを直接スピーカーの前に置く方法です。しかしスピーカーの中には表面がドーム状のものもあって、ラジカセを置けないことも多い。

そこで…

・ミッション3

「えーん、どらえ悶〜！」

どうしたの、のびた君？

「学校の宿題でスーチーパイの音を録るんだけど、スピーカーが筐体の上のほうにあって、しかもラジカセのひっかかりがよくないんだ！どうしよう…」

君のことはよく分かった。未来マーゲー（未来っぽい叫び方）のハイテク携行品を出してあげるよ。伸び伸びフックラー!!これでどこにでもラジカセを吊るせるよ。

「わーすごいなー…ってねぇどら公、これってS字型フックにロープ結んでWラジカセ取り付けただけじゃないの。どのへんがハイテクなの？」

うっ。

「しかもメチャクチャ目立って恥ずかしいよ。あと何でフックにerがついてフックラーになるの？」

のびた君みたいな蛮族にはわからないことだよ。わかったよ君の勝ち、僕は独裁者スイッチで消えるよ。

…これらの三択はどれも雑音入りで音質がはなはだしく悪くなるので使えません。テープレコーダーを買うのが一番いいと思います。

（東京都　ふくだ雄一郎君Ⓓ）

★昔のタイトー筐体やナムコ筐体とかには、ヘッドホン端子が標準装備されており、ノイズジャンキーどもは楽々音録りOKだったのだが…。

やはり今のナウはスピーカー直録りだな！…あとは、基板を買ってお家でエンジョイングとか。



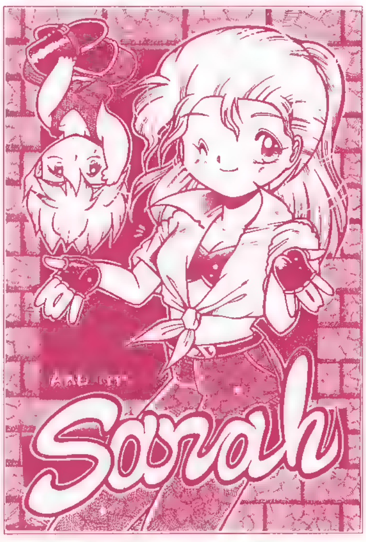
➡（高知県　奥寺浩君②）

★こんな時代だからこそ、我々にはあなたが必要だ！




➡（沖縄県　DDK君③）

★このゲーム、音と絵はよいのだが…もーちょっと爽快感がほしかった




➡（大阪府　AKD君④）

★考えてみれば、ソーゼツな兄妹ゲンカですよね。南無〜。

## その秘密は音にあり

☆疑問なんですけど、筐体か

ら流れてくるVGMと、CD化されたVGMとは、音が多少変わるというのが当たり前なのでしょうか？
　例えばレイフォース。1面の最初の「♪チャーチャーチャーチャララ〜」という部分。初めてCDでここを聴いたとき、「あれ？」と思いました。
　どう聴いても音色が違うのです。CDプレイヤーのほうをいろいろ調整してみても「ゲーセンで聴く音」にはなりませんでした。
　ほかにも、ゲーセンで聴くのとCDで聴くのとでは、何か違うというタイトルはたくさんあります。
　先日友人がVF2のCDを買いましたが、彼も「何かが違う」と言っていました。
　どちらがいいとか悪いとかではなくて、それが単に僕らの気のせいなのか、それとも事実音が違うのか、どっちなのでしょうか。
（愛知県　STG君Ⓔ）
★実はCD化されたゲームの中には、録音の際に意図的に音にエフェクトがかけられていたり、音のパートが増えていたりする場合がある。
　ゲーセンのスピーカーの状態にもよるが、CDとゲーセンで聴く音が違うってぇのは結構多いよ。
　レイフォースの場合、基板から出る音はベースラインが明らかに強い。だからCDを聴く場合、手持ちの再生機器のイコライザーをいじっても、原曲に近づけるのは難しいよ。

## インフォメーションひじりもじり

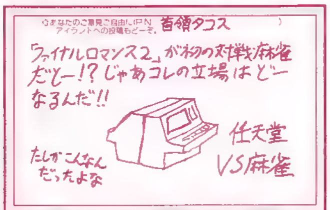
　唐突で悪いが、サマーシーズンの到来とともに、そろそろアイランドも模様替えをしちゃうぞ。
　そこでお願いだー。今度模様替えするアイランドだけど「こんな雰囲気にしてほしい」とか、「こーいった新しいコーナーがほしいぞ」などの要望がありましたならば、速やかにアイランドまでハガキを送りつけてほしい。
　新しいコーナーなんかは、勝手にタイトル名も考えちゃってOKです。
　あと、新作のアイランドテレカも極秘製作中なので、発表を期待して待っててねん。



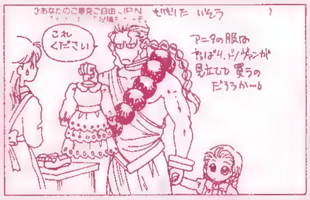
➡（鹿児島県　阿久根なするさん⑤）
★おおーっ元気いいねぇ。旧魔法の四人は、どいつも不敵ですこぶるよろしい。

## 連発!!アイランド大賞

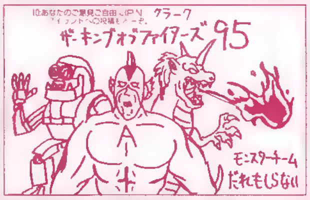
　最近ごぶさただったアイランド大賞だけど、今月は出血喀血鬱血爆サービス、3号連続発表だー。
No.136　文章部門は鳥取県のぴーどらさん。イラスト部門は静岡県の響ララベルさん。
No.137　文章部門は群馬のGAG君、イラストは何と2号連続で響ララベルさん。祝。
No.138の文章部門は、マジで凄え反響を呼んだ「隠しコマンド」について、東京のツミクト君。イラスト部門は鹿児島県の飯田昭子さん。
　それぞれ決定しました。おめでとね。




⬆あったなーこーゆーの。㉘



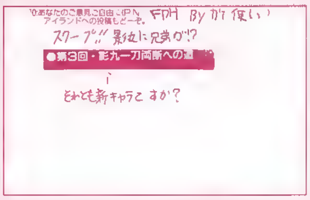

⬆ドノヴァンの手製だったり。㉙



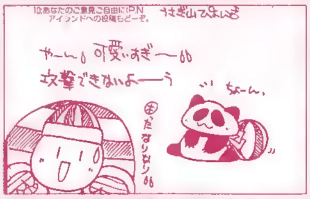

⬆つ、使いてぇぇぇぇぇ！㊢㉕



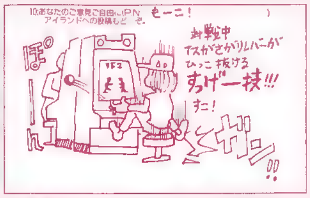

⬆そんな年頃なんだ。㉒



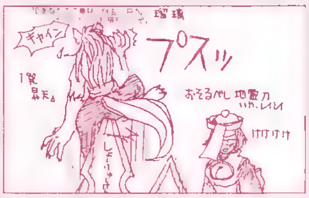

⬆カゲマルさんちの九男坊か？㉚



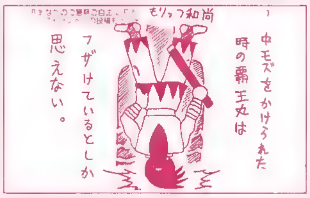

⬆パンダ状態に攻撃する輩は鬼畜ナリ。㉖



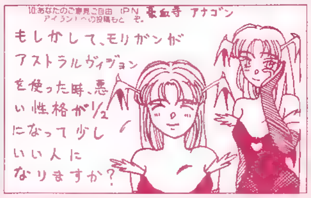

⬆編集部にも、突発降下する恐怖椅子アリ。㉓




⬆うわーお。㉛




⬆頭鍛えてるんだ。㉗




⬆性格悪いのが2人になるだけだったり。㉔

## この世の正義は許さない！ つっこみ三昧

　わんふうのことを『キングタイガー』と呼んでほしい。
（新潟県　Y．Y．Y．Y．Y．君Ⓕ）
★重戦車王虎か…。

　必殺技の種類で、「コマンド技」や「タメ技」、「ボタン＋レバー順番入力技」なんてのはもう古い。
　今一番新しいのはマイク内蔵で叫びに応じて必殺技がでる「しゃべくり技（シャウト）」だ!!
「友情の合体熱血パンチィィ!!!」とか。
（福井県　もふ君Ⓖ）
★編集部のMAN次郎は、ダブドラやってるときには「男のォォ情熱弾っっ!!」とか叫びながらやってくるぞ（早朝5時にな…）。

　よく小鉄さんは「それはいい考え」とか言っているが、実行されたことはないよーな気がする…。
（新潟県　プロシア帝国のハゲ君Ⓗ）
★編集部一の口先男とは私のコトだ！（涙）努力はしてるんですけどね（泣き事野郎）。

# 燃えよ青春!!

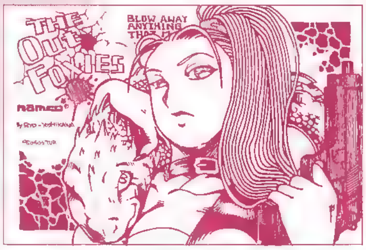


## ゲーメストワンポイント講座

**エ**イリアンVSプレデターや、ダンジョン&ドラゴンズといった、横スクロールアクションゲームのゲーメスト増刊は発売されないのですか?
もし要望の声が多ければ、ぜひともお願いします。個人的には上記のエイリアンVSプレデターや、D&D、それに究極戦隊ダダンダーンなんかが好みです。
虎の穴のような、こういったゲームの基本的なことを確認できる記事があるのは、とてもよいと思います。これからも続けてください。
(北海道　倉本恭裕君Ⓙ)
★横スクロール増刊、出すなら3年分ぐらいのゲームをまとめて出したいね。でも一昔前のゲームが残っているかが不安だー。

**特**別付録として、「ゲーメストのできるまで」というのを作ってみてはどうでしょうか。
編集会議、ライターがどのようにして攻略記事を書いていくか、そして印刷所で印刷され、全国の書店に運ばれていくまでの過程を一つの本にしたら、「こうやってゲーメストはできるんだなー」と、親しみを抱くと思うのですが。
(神奈川県　るんるん君Ⓚ)
★なんか学研の学習雑誌の特集みたいやね。でもメストの製作は、毎号スリリングな綱渡りの連続。本人たちは地獄だが、はたからみたら面白いかも(⬆人ごとかっー)。

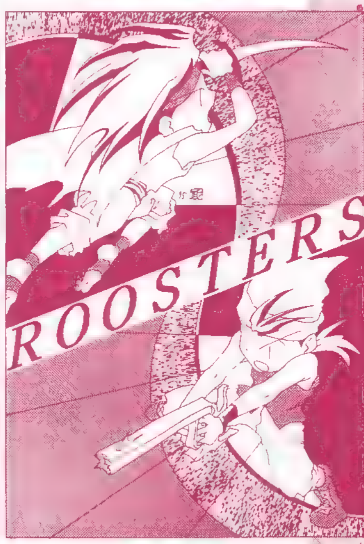
**「今世紀最後の冗談」といわれる、横山ノック氏の大阪府知事当選をまのあたりにして、かつてゲーマーを恐怖のドン底に叩き落とした、あのハガー市長を思い出したのは私だけではあるまい。嗚呼、大阪府民に幸あれ。**
(京都府　じんや亭TKB君①)




➡(大阪府　よしかわりょお君⑥)
★熱く胸焦がす、死神のパッションアイズ!



➡(千葉県　まりお・アーンスランド(笑)君Ⓗ)
★左上のロリーな猫娘が気になるでしょ?




➡(福岡県　武術師さすけさん⑦)
★天地狭しと爆暴れ!人ぞ知るキミぞ知るカプコンの辻本社長ぞ知る、彼らの名前はルースターズ!

## 望んでいたぞと微笑む心

## マイティ害・DX

**ゲ**ーセン通いを始めてから、左手のパワーに自信がついた感じです。ありがとう、8方向レバー。
(山梨県　深沢のり子さんⓁ)
★よきかな。みんなもレバーをギョスバスにさばきまくって、左手に不退転のパワーを宿そう。

**こ**のあいだ、お子様に有料で超必殺技のコマンドを教えている若者がいた。
やっぱこんなのがいるから、コマンド隠したりするのはヤメタほーがいーよ。うん。
(神奈川県　ハヂメ君Ⓜ)
★別に個人の自由だけどさ、問題あるよね、こーゆーのは。何だか悲しいぜ。

**レ**バー+ボタン以外の操作方法なら、セガの「ヘビーウェイトチャンプ」のような、一体感のあるものがいいのではないだろうか。
バーチャルリアリティの時代にマッチした操作系、格闘物にあったプレイ感覚。今思えば早すぎたゲームだったのでは?
(北海道　花田史記君Ⓝ)
★ヘビーウェイトチャンプとは、自分で本当にパンチを繰り出して、それを画面のプレイヤーとシンクロさせて戦うイカした近未来ゲームなのだ。
マジで腕が疲れるのがバーチャルな感じ。これで痛覚も加われば完璧だろう。

**バ**ーチャファイターの謎。金属同士がぶつかると、たまーにどっちかが欠けたりするね。それと同じく、カクカクした人間同士でぶつかり殴り、蹴りあうと、角が欠けて丸くなる。
こうして今のバーチャ2があるわけです。小、中学生の皆、分かったかな?
(香川県　アドンXさんⓄ)
★騙されてる…。

**ド**ノヴァンの勝ちゼリフは「勝ちィ~っ!生意気な口をきいて向かってくるなんぞ10年早いぜ!このハナクソがーッ。おい、ハナクソ!そう思うだろう?ああ~ん!」が、いいと思う(よかねえ)。
(山口県　玩具安全マーク君Ⓟ)
★ライトニングソードに当たったときには「ビリっときたア~!」と叫ぶべし。

**サ**ン電子といやー「いっき」なのは確かなこと。でも私はあえて言う。「スーパーアラビアン」も忘れるな、と。
スーパーアラビアンは何がスーパーなんですか?と、メーカーに問いたいくらいに忘れられない。ファミコン世代の悲しい性よ。男よ。意地よ。夢よ。花よ。虹よ。風よ。嵐よ。いかずちよ。おしおきよ。こずえ、いくわよ。
(大阪星　モフモフノートゥング君Ⓠ)
★「いっき」って、今思うと超反体制的思想に彩られた、スゲえアヴァンギャルディなゲームだったと思うのだが…。思うだけ。

# こちらこだわり派



## ハートに応えるゲーセンであってほしい

☆最近のメストでは、お客のマナーやゲーセンの店員から一言など、いろいろな論争をしているが、僕たちお客からも、ゲームセンターおよび店員に対して、ひとこといいたい。

まず一つは『サービススイッチを押してのプレイ』。いくら店員だからといって、営業時間中にスイッチを押して、ただでプレイしていいはずがない。

後ろで僕たちお客を待っているのにも拘わらず、クレジットがなくなると、またスイッチを押し、クレジットを増やす。

何だか、100円を投入して必死でプレイしている自分が馬鹿らしくなってくる（それとも店員というのは、営業時間中にスイッチを押して、ただでプレイできるものなのだろうか）。

二つ目は　犯罪を見逃すな！。

以前メストで『最近のゲームセンターは、昔のように不良のたまり場ではなくなった』というものがあったが、それは、一部での話。僕の通っている某ゲームセンターは、まだまだ治安が悪い。悪すぎる。

喧嘩、恐喝は当たり前。もっともひどいのは、シンナー中毒者が、平気で出入りしているというもの。こんなにひどい状況では、おちおちプレイもしていられない。

実はつい最近、僕と友人もシンナー中毒者にからまれたのだ。そのとき、すがる思いで店員に助けを求めたが、シンナー中毒者が「何もしないよ。ただちょっと話があるだけだ」と言うと、店員は「話だけだな。手は出すなよ」、そういって全然相手にしてくれなかった。

話だけならいいのか？手を出さなければほっといてもいいのか？これは、立派な犯罪じゃないのか？おかげで、必死の抵抗もむなしく、僕と友人は、見事にお金を取り上げられた（せっかくバーチャ2を楽しもうと思っていたのに…）。

普通なら、こういった人間の出入りを許してはいけないはずだ。そして、もしも、こういった状況に出くわしたら、警察に通報するのが常識ではないか。

言いたいことは山ほどあるが、『特にこれは目に余る行為だ！』というものを、今回は挙げてみた。

まあ、すべてのゲームセンターおよび店員がこうでないことは、重々承知しているが、どちらにせよ何とかする必要があるのは事実。

このままでは、ゲームセンターに対するイメージが、ますます悪いほうへ傾いてしまう。

僕たちお客が、安心してプレイできる安住の地を作るには、メスト誌上でお客側とゲームセンター側とによる、話し合いの場を設けてみてはどうだろうか。

P.S.今回、この話のもとになった、某ゲームセンターの店名を公表するつもりでいたが、あえてそれはやめることにした。

このことを誰かに言われて気づくのではなく、自分たちで自覚し、改善への第一歩を踏み出してほしいからである。

（愛知県　トロトロトロン君⑱）

★確かに、最近のゲーセンの大半は治安もよくなり、華やかで明るい遊び場へと変貌を遂げた。

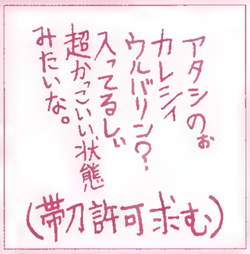
しかし、今日の健全なゲーセンの姿があるのは、ゲーセンの質の向上に精力を傾けた、先人の努力の賜物なのだ。

我々は先人の功績を忘れることのないように、店員、客のワクを超えて、ゲーセンの環境向上に努めねばならない。

当たり前のように存在している『平和なゲーセン』も、我々が節度を失った瞬間に、そこは無秩序な空間へと変わってしまう…。

ゲームを通じて、店員と客が心から信頼しあえる関係、これだけは絶対になくしてはならないのだー

トロトロトロン君の投稿を含めて、これからのゲーセンの有りようを、各自考えてみてほしい。




⬅（沖縄県　不留法師君㉜）
★許す。斬ってよし。



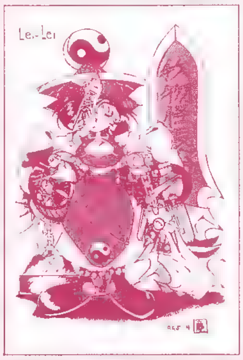

➡（群馬県　やまは白銀さん⑩）
★むむう、JCライク。みんなも命は大切にな。




➡（大阪府　MINOYA（美濃屋）君⑨）
★心は、すでに血の赤に染まり。肉親の情は、遠い記憶の果てにー。

## レイレイさんアイランドってカンジ

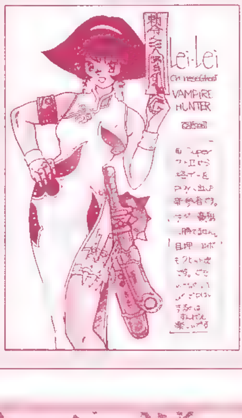
なぜかは知らぬが、ミョーにアレンジイラストが多いレイレイ。それじゃ特集しちゃいますか、そーしますかと生まれいづったのがこのコーナー。あいやあーみたいな。




➡（埼玉県　かみしろ慶君⑪）
★とりあえず中国4千年の完全兵装。

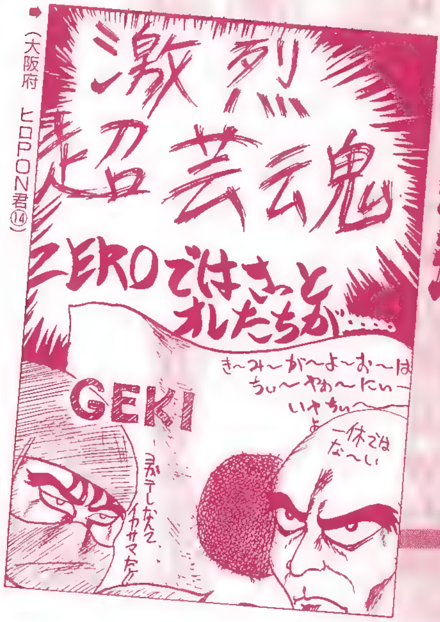


➡（東京都　道満晴明君⑫）
★死ぬほどリリカル、ちうかなゴーストなんだから。




➡（兵庫県　よこしまただお君⑬）
★これは正統派と言えよう。スリットから伸びた足が、チャイナドレス最大の夢と希望だ。

# ひじりもじり
# 超芸魂




➡（大阪府 ヒロPON君⑭）

## ちびっこ不退転ショー
## 戦え！魔剣戦隊ドノヴァン5

☆魔王ベリオールの片腕、モリガン将軍が平和な街の子供たちを脅かしていた！

「こわいよ！こわいよー」（集団で棒読み）

「もー逃げられないのよ。さあ、死の口づけを…」

「待て！子供たちに何てことを教えるつもりだ！」

正義の若者が間一髪駆けつけた！彼ら5人は同時にポーズをとる！変身だ！

「イモータル・チェーンジ！」

特殊効果の光に包まれ、リーダー格の若者の頭上に、真っ赤に燃えた炎の精霊が現れた。

次の瞬間、彼は赤いタイツっぽい戦闘スーツ姿に変わっていた！特撮である！

「キルシュ！」（ポーズを取っている）「レッド！」

2人目は雷の青い精霊をまとった！

「キルシュ！」（ポーズをとっているんだってば）「ブルー！」

（注：こんな技はありません）

3人目は吹雪の白い精霊だ！（紅一点）

「キルシュ！」（以下同文）

「ホワイト！」

あと2人は思いつかないや。みんなが勝手に考えてくれ。とにかく5人そろった！

「魔剣戦隊！」

「ドノヴァーン！」（特殊効果つき連続写真でお願いします）

「おのれドノヴァンめ、者どもかかれえ！」

モリガンの横からコーモリ男やらデミトリやらがわらわらと襲いかかる！でも最近のデミちゃんたちは弱体化しているから、たくさんいてもてんで歯がたたないや。

今お昼だし。ぼかすか。

「ソード・グラップルだ！」とキルシュ・レッド。

「おう！」

ずばずばぐさぐさうぎゃあ

ああ巨大化！

巨大化したモリガン将軍（最終回が近い）に、ブレス・オブ・ロボで立ち向かう魔剣戦隊！関係ないけど、今の僕はとりあえずカプコンさんが怖いよごめんね！

それはさておき戦えドノヴァン！地球の平和を守るのだ！東京都の平和（たまに九州など日本奥地の平和）しか守ってねえような気もするが気にすんな！

それから早い時間帯に必殺技を出すと破られることが多いからやめとけドノヴァン！

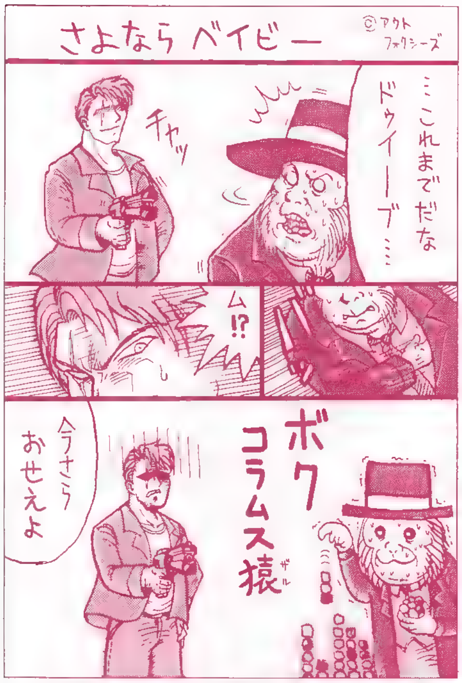
魔剣戦隊ドノヴァーン！

（つづく）

…追伸。巨大化したモリガン将軍って………。（鼻血）

（広島県 菅原敬君Ⓢ）

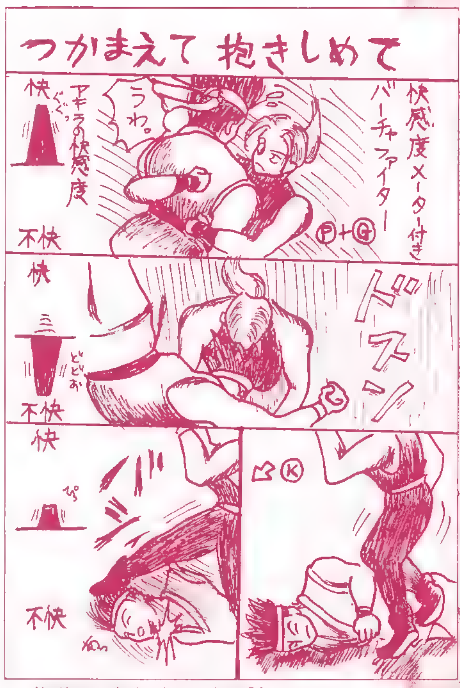
★魔剣戦隊…みんな同じ顔だったらちょっとイヤーンな感じ。




⬆（長野県 パタンプラウン君⑰）
★アディオス猿知恵。




⬆（千葉県 TAZU君⑯）
★ああー、多分こんな感じなんだろーな。




⬆（福井県 味付けちゃぶ台君⑮）
★より、バーチャルに！（きよ）

# 涙の最終回!?
# 小鉄への道フォーエバー

苦節1年とちょびっと。嵐のように駆け抜けた、このコーナーもついに最終回だ！（希望）

話さねばなるまい…それは3月某日、編集部で小鉄問題について、思案にくれていたときのことである。

そもそも、小鉄のコスプレの約束をしてから、早一年。果たして、ここまで延びに延ばしておいて、読者諸氏は、ただ小鉄のコスプレだけで許してくれるだろうか？…否！『くっ…ここは男の意地とプライドをかけて、私なりの責任をとらねばならないのか…いや、とらずばなるまい！』

そのとき、私の脳裏に運悪く閃いたのは、読サビでお馴染みの「春麗コスプレコスチューム」であった。幸い（とゆーか不幸というか）(ゲ)屋の店内に、サンプルとしてこのコスチュームが展示してあったのだ。むをっ！覚悟完了！

…もうおわかりだろう…。

うおおおおおおっ言ってしまえええええええ！じ、実はゲーメストNo.142から、読サビに登場していた、あのきっつい春麗モドキ、あれこそが私、「田渕健康」なのだ。くうううう〜激ハズ！もう社会復帰できねぇえぇぇ！…フ、フフッ…おかしいだろ…こんな俺を笑ってくれよ…や、やっぱりいやだ見捨てないでぇぇぇ！

と、いうわけで♡

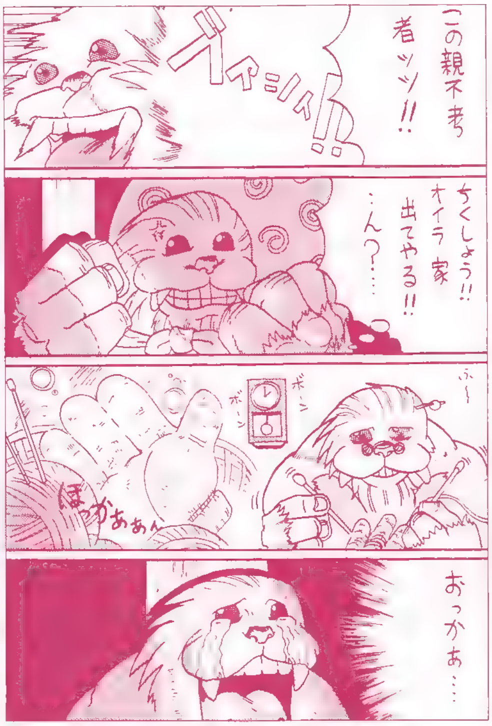
恥も外聞もかなぐり捨てて、大暴挙に出た、この男魂に免じて、小鉄問題は決着としてくれまいか皆の衆。

今後は誤植、チェックミスに重々気をつけて、より快適なアイランドをお届けしたいと思うておる所存です。

…ちなみに「ファンレター待ってまーす」などという、問題あるキャプションを付けてたのは、読サビ魔神、しもでんによる陰謀だったのだ。トホホ。




↑（神奈川県　Mr.Mt.君⑱）
★ここに、一つの人生が終わりを告げる。



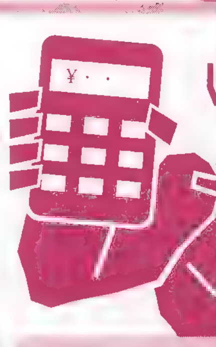

↑（東京都　村田真吾君⑲）
★泣くがよい、垂らすがよい！




↑（宮崎県　あるふぁさん⑳）
★ダークギブアンドテイカーズである。




↑（神奈川県　うつぼ君㉑）
★切ないのう。



## 担当より

えー、今回もイラスト特集です。合併号明けなので2号分のイラストが溜まっちゃって…て、そんな内部事情はどうでもいいっスね。じゃ行ってみよ。

## 買います

●SNK製の'95年真侍魂カレンダー（美品希望）を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

（〒732 広島県広島市東区牛田早稲田3－8－13－507 藤岡秀行）

●女神転生Ⅰ・Ⅱ、真・女神転生のCDを適価で買います。そのほかメガテンに関するものならなんでも買います。③

（〒016 秋田県能代市磐字栗山48 大谷祐樹）

## 売ります

●スーパーリアル麻雀PVの卓上カレンダー（未使用 2組アリ）、卒業ファイナルポスター（3DO版）、真侍魂ポスター（覇王丸と幻十郎）を売ります。品名と希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。送料そちらもち。③

（〒650 兵庫県神戸市中央区再度筋町2－18 鬼頭直裕）

●クロノトリガー予約特典のプリズムカード18種セットを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

（〒643－01 和歌山県有田郡吉備町庄528 米田晋吾）

## 交換・その他

●フロントミッションの対戦パスワードを募集します。自信のあるかたは、ぜひご一報ください。③

（〒866 熊本県八代市通町9－6 小山周作）

●ミュージックシーケンサーを使って、ヴァンパイアのメドレー曲を作ってみました。試聴してくださるかたにはデモテープを送りますので連絡ください。③

（〒340 埼玉県草加市西町1400－1－502 萩原和幸）

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③



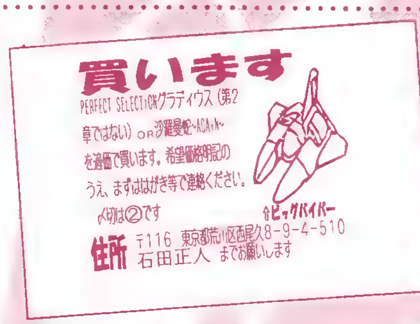














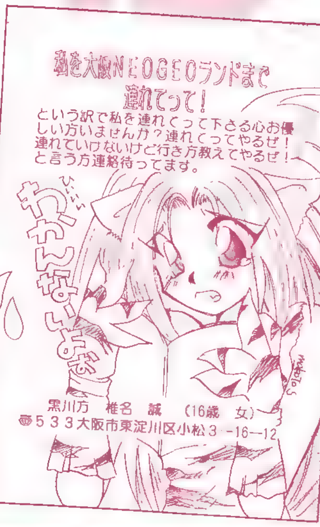


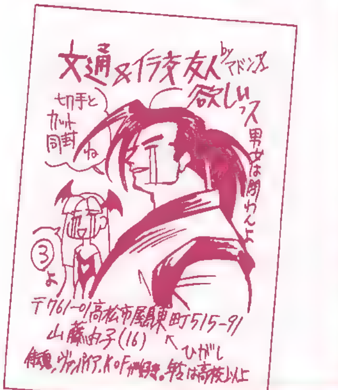


（大阪府 NATOさん）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4 新声社 ゲーメストアイランド係



21世紀流 びっくりエイター教育

# 代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員 財団法人 日本視聴覚教育協会員 社団法人 日本漫画家協会員

平成8年4月生募集中

## 自分らしく 元気に！




本年就職・デビュー

**95.83%達成**

(数字は平成7年3月卒業生の全校・全科平均就職・デビュー率)

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授

**多湖 輝**(たご・あきら)



東京大学文学部心理学科卒業。同大学院修了。千葉大学名誉教授。コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。
心理学研究のかたわら豊富で斬新なアイデアで一世を風靡した超ベストセラー「頭の体操シリーズ」は累計1000万部を超え、全国のファンを魅了。その鋭い心理分析は企業経営者や管理職にも定評がある。著書は「企画力」「なぜいい考えが浮かばないのか」「発想力」「心理トリック」「言葉の心理作戦」「六十歳からの生き方」「雑談からの発想」など枚挙にいとまがない。

## 設備と授業がちがう実績校

全校の希望者全員が格安で学院専用寮に入って、効率学習・高率就職を実現。

卒業後も就職地域にある学院専用寮に格安居住。

■設置学科

| | |
|---|---|
| CGアニメ・ゲーム科 | 2年 |
| マンガ・コミックプロ養成科 | 1年 |
| 仕上げアート科 | 1年 |
| アニメ制作科 | 1年 |
| 背景美術科 | 1年 |
| アニメ・AVオペレーター科 | 2年 |
| 声優タレント科 | 1年 |
| アニメーター科 | 2年 |
| SFX特撮科 | 2年 |
| ビジュアル・イラスト科 | 2年 |
| ジュニア・ノベルズ科 | 1年 |

●全日制(月～金) ●新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
●入学資格・義務教育卒業以上 ●一般共同寮・アパートあっせん



TVアニメ「マクロス7」代々木アニメーション学院提供

エグゼクティブ・プロデューサーに
**細野晴臣**氏を迎えて

**新講座を開設**(平成8年4月)

ミュージック・ビジネス科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)



細野晴臣先生

入学案内書セット 無料進呈

無料 1日体験入学

無料参加 学院説明会

**特典**
- 特待生・学習援助金
- 無料自由選択講座
- ホームドクター(保健・医療 24時間無料相談)
- 海外研修(費用学院負担 選抜制)

(案内書・無料体験の申込み)
ハガキに、①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」と明記して下記へ。

お問い合わせ 〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-5
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に(サイノーヲヨニ)

無料一日体験入学日程

| 東京校 | 原宿校 | 八王子校 | 大阪校 | 名古屋校 |
|---|---|---|---|---|
| 6月18日(日)<br>7月16日(日)<br>8月2日(水) | 6月4日(日)<br>6月18日(日)<br>7月16日(日) | 6月18日(日)<br>7月16日(日)<br>8月2日(水) | 6月25日(日)<br>7月23日(日)<br>8月20日(日) | 6月25日(日)<br>7月23日(日)<br>8月20日(日) |
| **福岡校** | **仙台校** | **ひがし校** | **札幌校** | **広島校** |
| 7月2日(日)<br>8月1日(火)<br>9月23日(祝) | 7月2日(日)<br>8月17日(木)<br>9月3日(日) | 7月16日(日)<br>8月2日(水)<br>8月27日(日) | 7月9日(日)<br>8月18日(金)<br>9月10日(日) | 7月9日(日)<br>8月25日(金)<br>9月24日(日) |

全国縦断学院説明会日程(無料)

| 旭川市 | 盛岡市 | 郡山市 | 新潟市 | 長野市 |
|---|---|---|---|---|
| 8月2日(水) | 7月30日(日) | 7月31日(月) | 8月1日(火) | 7月16日(日) |
| **宇都宮市** | **千葉市** | **静岡市** | **京都市** | **和歌山市** |
| 8月18日(金) | 7月2日(日) | 7月30日(日) | 8月28日(月) | 7月2日(日) |
| **岡山市** | **松山市** | **高松市** | **宮崎市** | **鹿児島市** |
| 8月29日(火) | 7月30日(日) | 9月17日(日) | 7月30日(日) | 7月16日(日) |

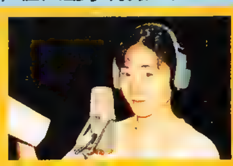
■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■広島校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

## 無料オーディション(全国開催 決定)

**新人声優・才能発見!!**

大阪8月、名古屋9月、東京10月、札幌11月

デビュー・プロダクション所属96%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-5 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



# 1面の隠しミカエルはココだ!!

# ツインビーヤッホー! ふしぎの国で大あばれ!!®



**今回はステージ4を攻略。さらに、1面の隠しミカエルの場所も明らかに!**

担当：M. D. S.ージョッキー★笹岡

さて、今回は3ボス補足と、4面の攻略だ。

装備はもちろんため分身。共用ボタンで、片方のボタンで常にためを作りながら、もう片方のボタンで攻撃する方法を使っていく。

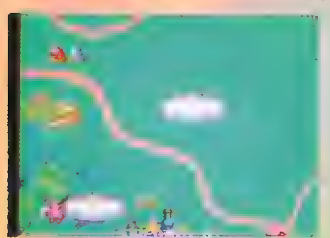
ため分身はこれと、バリアを付けながらの分身で、使い勝手がよく、強いぞ。

4面からはバズーカも使っていこう。使うポイントは内容のほうを。

## 1面の隠しミカエルはココだ!

2面だけでなく、1面にも隠しミカエルがいたのをキミは知っていたか!?

1面のミカエルは、高速スクロールが終わった直後の森の中にいる。画面の右にはダチョウみたいな敵が走っているので、そっちのほうに目が行ってしまいがちだが、実は左のほうに行けば、隠しミカエルがいたのである。気がついた人いるかな?



こんなところに隠れていたのか！

ちなみに、ミカエルは、取れば5万7300点入るので必ず取ろう。ミカエルはほかにも地上アイテムをすべて5730点で取れるなど、得点アップの友なので、2面のヤツも取って、行けるところまで持って行こう。

また、隠れキャラのしかばねの場所は、プラクティス、ノーマルは一緒で、スペシャルのみ違う（っぽい）ので、攻略マップのほうには、ノーマルバージョンを載せることにする。スペシャルをやってる人はマップに自分で記入すると良好。ミカエルの位置はすべてのモードで共通のようだ。



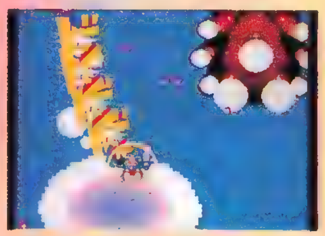
スペシャルはしかばねの位置が違うぞ。

スペシャルの攻略はまだ。ためバクダン説急浮上。5ボスの発狂ぶりをキミは見たか!?

## 3面ボスの誘導法について

3面のボスは前回に攻略したが、あれだけではまだちょっと説明が不十分だったので、今回新たにわかったことも含め、再度3ボスの説明をしよう。

まず、装備だが、ミカエルが付いているなら、外さずにそのまま戦ってよい。しかし、ファイア＋スプレッドのコンビの破壊力のほうが上なので、オススメはやっぱり「ファイア＋スプレッドボム＋分身＋バリア」。ファイアはボス本体に攻撃を当てにくいので、バズーカにしてもOK。



やっぱりオススメはこれ。スプレッド強し。

で、今回補足しておきたいことは、「3ボスの誘導法」なのだが、これは写真を見てもらうと非常に分かりやすいと思う。

まず、ボスが出てきて、攻撃を開始するまでに、写真の位置（画面のまん中よりちょっと左の、上下も画面の中央あたり）に合わせる。合わせ方は意外とアバウトでもよい。



ボスが出たらこのへんに合わせておく。

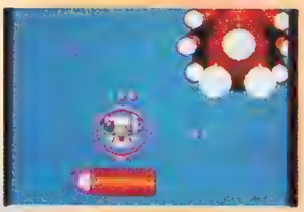
そこで待っていると、ボスは動き出してから画面の右のほうに行って、動かなくなってしまうのである。





ボスが右はじで硬直。これではさみ撃ちはないというワケだ。

こうなれば、あとはミサイルの発射に合わせてスプレッドを落としつつ、撃ちもらした分のミサイルが左から（左にしかミサイルを撃たないから左からしかこないのだ）来るのを上下の動きで避けるだけだ。



あとは上下の動きで避けるべし。

ただし、注意したいことがある。

ひとつは、ミサイルのほかにも、ボス本体から通常弾がくるので、それにも気をつけなければならないこと。

もうひとつは、ミサイルにビビッて、画面の右側に行ってしまうと、ボスが動き出してしまうので、それには十分注意。でも再び同じ位置に戻ればパターンを戻せるのでご心配なく。



右に行くとまた発狂しちゃう。注意。

3つ目に注意したいのは、このパターンを実行する場合、ミカエルか4WAYでも持っ



2ステージ
空中迎撃用ブイ「デストン」

終わりなき快進撃！

# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

ていない限り、**ボス本体に攻撃が届かないので、ボスが自爆するのを待つ**ということになる。

なので、そんな自爆待ちなんてのん気なことしてられっかよーという短気な人や、得点アップを狙っている人なんかにはオススメできない。自爆までの時間は結構長いので、その間のプレッシャーに耐えるのも、ノーミスだとちょっとツライかも。

そんな人には、**バズーカ**を片手に装備しての速攻がオススメ。避けに自信のある人向きである。



バズーカは威力が一番あるのだ。しかし避けなきゃなんない。

## 4ステージ AERIAL CORRIDOR

4面からは、敵の出現パターンを覚えていかないと、アッサリ殺されてしまうので要注意。ネコ手もどきや、ネコの体当たりなどがライバルだ。トランプ4体も場所と攻撃を覚えておかないと痛い目に遭うぞ。

### スタート直後 A地点

例によってベルを取っていると、板が出てきてジャマをする。

難なく抜けるには、ベルを無視するか、もしくは、ベルを撃ち込んでおいて高くあげておきながら、板のない中央を撃ちながら抜ける方法の2つがある。



ベルはとりあえず撃っといて、真ん中を抜けよう。

また、ここでバリアを付けても、すぐに削られるだけなので、取らないほうがよい。取ると、分身が消えてしまうので、再びためるまでの時間、ザコに押されっぱなしとなってしまう。



ここでバリアをつけても押されるだけ。ちょっと待ってから。

直後にハチ（正式名はとんぼり）が出てくるので、ここでため分身を飛ばす。飛ばしたらすぐにため直すのを忘れずに。

グインビーは、取ってもイイが、取った状態でためても意味がない（分身が付かないでグインビーをふり回すだけ）ので、取ったらすぐに飛ばしてしまおう。弾消しぐらいにはなるケドあんまり役に立たないぞ。



ここでまず飛ばす。

グインビーのあと、ウサトンボがたくさん出るので、ここで再びため分身を飛ばす。別に使わなくてもイイが念のためだ。ベルはこのあとゆっくり回収しよう。



ため直して、ここでもう１回。

### トランプ4体 B地点

トランプ4体が続けざまに登場する。

まず最初はストレートキング。直前の雲3つから出るベルを取りに行ってるとやられるぞ。同時にくりくりしゅーも出てくるので早めに右に逃げるのが良好。

次に出てくるのはヘルキング。こいつは出た瞬間にスペードをすべて撃つくらいの気持ちで行こう。でないと次のとんぼりラッシュがキツくなるのだ。

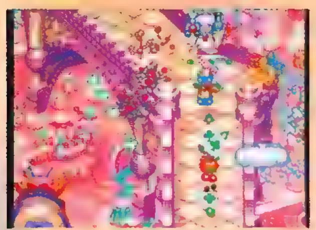
むしろヘルキングよりこちらのとんぼりラッシュがキツイ。ここはキツくなったらため分身を飛ばすので、ヘルキングのところはショットだけで抜けよう。ファイアがあれば大丈夫か。



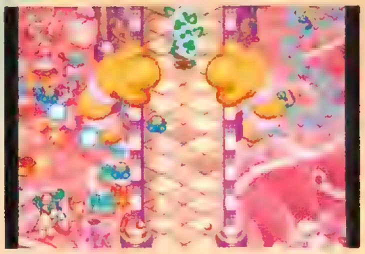
ここは右に逃げちゃうのが良好。

スピードがあれば、右左右左と撃ちにいくだけでよいのだが、ないとキツイ。ファイアも標準装備していたいところ。開幕のところでバリアが取れていれば力押しで、なければ分身を飛ばして逃げまわろう。

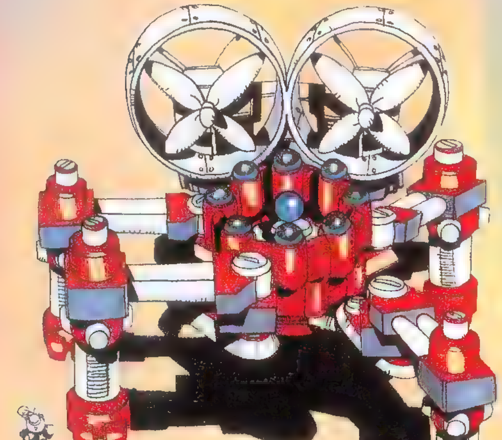
このラッシュの最後に、グリンキングがいる。早めに画面上部に逃げてしまえば問題ないが、忘れていることがあるので注意。



こいつの弾は中央を上に抜ける。



スピードがなかったらため分身を使って抜けよう。

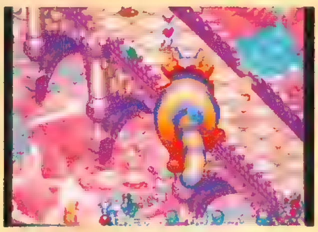


2ステージボス
多足戦車「ファンファン」

その後、かしと猫の同時攻撃。これは、第一撃を下にかわして、そのあと、猫の下をくぐって（注：このときショットは撃たないこと）、左に抜ければOK。ファイアなら猫は一撃で消えるが、それ以外の装備は抜けるときショットは撃たないこと。



ここはまずこうかわして…、



このネコの下を抜けるとよい。撃つとズレる。

最後にラブリークイーンが登場。ショットパワーがないと撃ち負けるので注意。一応間に入れるので、サブウェポンがないときはそこでしのご



間に入ることも可能。

う。

で、この直後の雲。このベルを調節してると、ネコ手もどきにやられるハメになるぞ。


ベルがエサ。つられてやられること多し。

ここは覚えてしまうこと。

## ネコ地帯C地点

ネコがラッシュをかけてくる。

ファイアがあれば、ガンガン撃っていけるが、それは置いといて、一番ラクなパターンを紹介しよう。

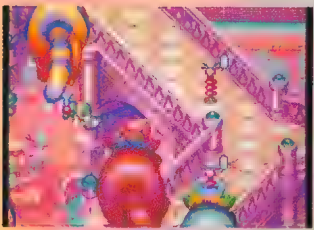
ラッシュが始まったら、画面の一番右はじの一番上のすみっこに逃げる。

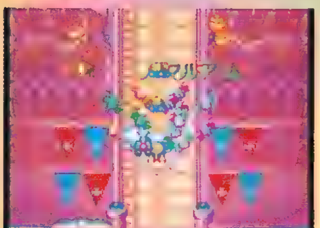
その場所で、下から赤いネコがせまってきて、どうしようもなくなったところでため分身を飛ばす。


ここで追いつめられるギリギリまでねばる。そして飛ばす。

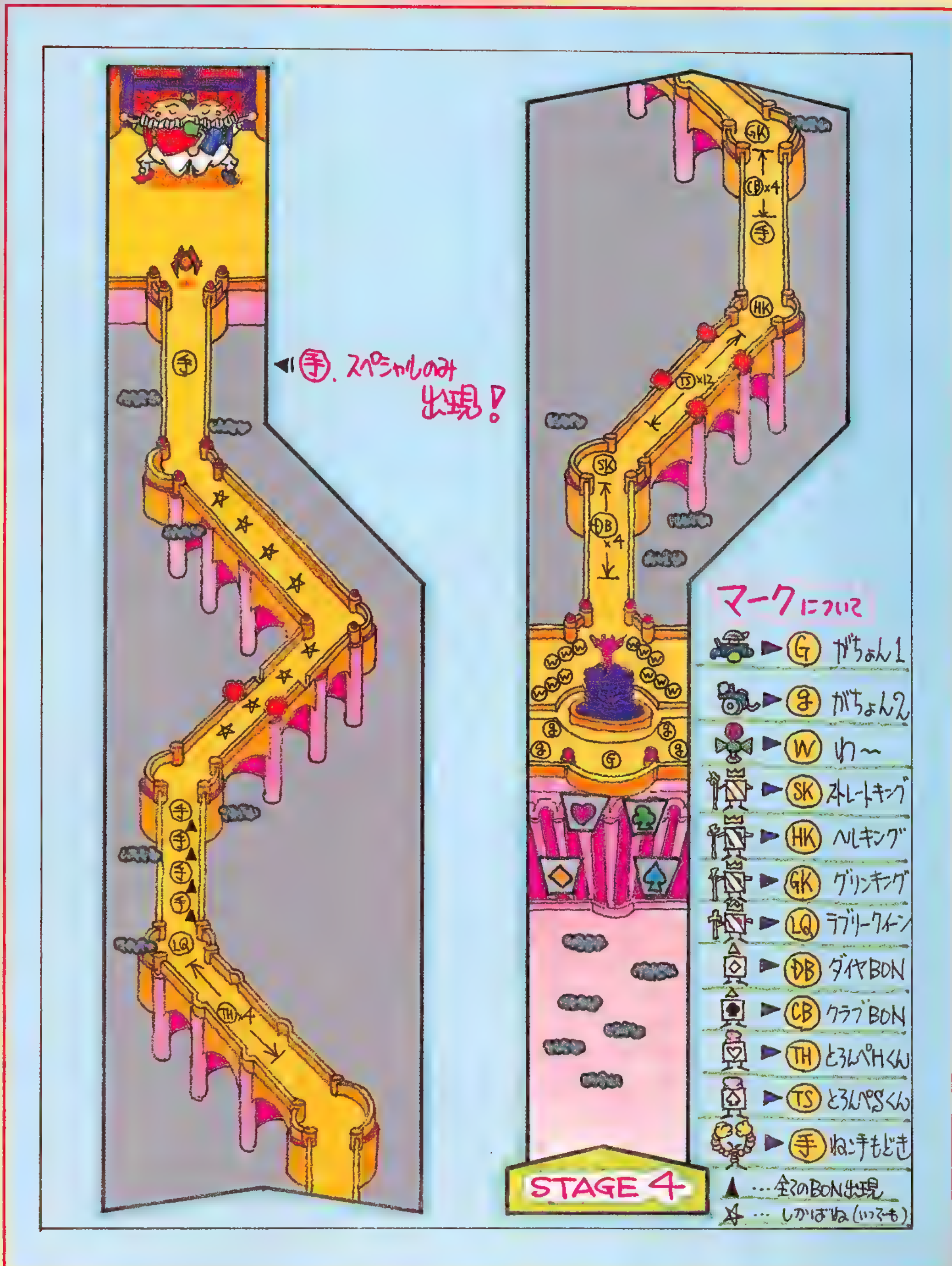
その後5～6匹くるネコの間を下に抜けてしまえば、ここは問題なく抜けることができるハズだ。毎回同じパターンにすれば死ぬことはなくなる。

このあとのキッスミーズの編隊は、タイミングを合わせて画面のまん中へんから↓下と避けよう。2回目のやつは2編隊が同時にくる。タイミングは遅め。タイミングを覚えてないと死ぬ。ベルを取るのはそのあと。


あとはこのネコの間を抜ければ完了。


こいつらのタイミングを覚えよう。

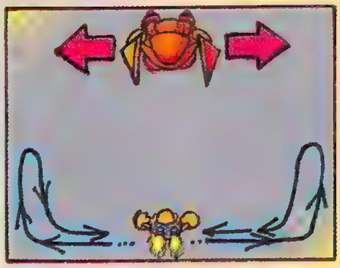

3ステージボス
高速攻撃機「テルピッツ」



## 中ボス エース再び

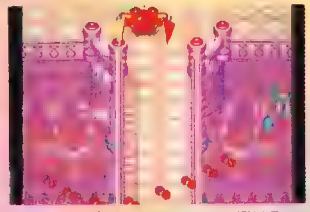
こんどのエースは強いぞー　なんたって飛ばしてくる弾が分身を飛ばしても消せないー　これだけでツライ。

基本の攻撃はこの消せない弾なので、この攻撃をうまく避けられるようになろう。基本は図の動きで避ける。



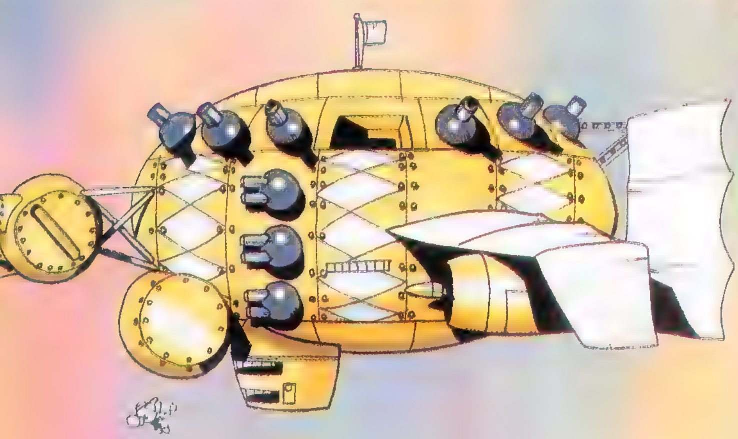
ワイドブラストは中央のスキ間を抜けるのが安全。

ルチアーノの攻撃は、画面左右のはじで、少し上に上がっていれば安全だ。



ルチアーノが飛んできたらここで避ける。

スパークレーザーはいきなりくるので、常に動き回っているようにしよう。折り返すときは要注意。

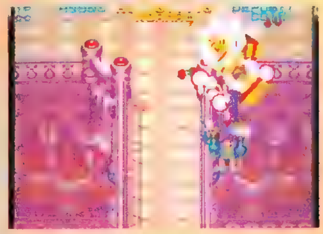


3ステージ
大型飛空艇「ビスマルク」

※ノーミスのときは、弾の数が倍くらいになって非常にキツイ。しかも、長期戦になるとエースが発狂してしまう。なんていうバアイには、両手に**バズーカを装備**しよう。4面までノーミスできたらもうエースのことを考えて、バズーカ2丁を装備しておく。バズーカのほうがファイアよりも早くエースを倒せるので、一気に勝負がつけられるぞ。

それでも死んでしまったら、長期戦になるので、分身をためて、たまったらすぐに飛ばして攻撃して行こう。

発狂弾（ワイドブラスト）は、画面のはじか、中央を抜ければ一応避けられる。しかし、バリアは取れるし手も取れる。なるべくなら早く倒すのが一番よい。



バズーカで速攻勝負を挑め！

## ボス バルーンブラザース

2人いるので、最初どちらか一方にターゲットを決めて撃ち込もう。

バラを飛ばしてきたら、奴らのなるべく正面に回り込んで撃てば問題なく壊せるだろう。危なかったら分身を飛ばしてもいい。

死んだときもバラを出すが、同様に正面で撃っていれば何の問題もない。分身を飛ばした直後には注意（ためていると、自機のメインショットが出なくなるためだ）。



分身を飛ばした直後に死なれるとちょっとやっかい。ショット連打だ。

1人になると、疲れて休むことがある。このとき、弾も同時に止まるので、ヘタをすると体当たりしてしまうので気をつけよう。

あと、1人のときの場合、壊せないバラが一緒に飛んでくる。これは画面の上に逃げるようにしよう。ほかのバラがジャマなので分身を飛ばすと安全。



曲がってくるこのバラには要注意なのだ。

ボスを倒したあとの、バラばらまきに注意しよう（やられると悔しいので）。

## ランクについて

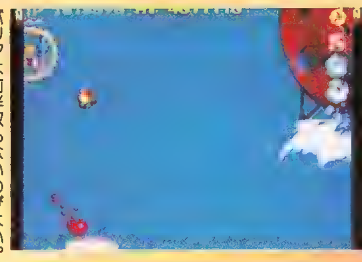
ランクが上がる原因として考えられるのが、

・ノーミスの時間
・分身
・バリア
・ミカエル
・得点
・ベルの個数

…などである。中でも分身は特にランクの上昇が激しいようである。あと、得点もランクに非常に関係あると見た。

しかし、ため分身でやっている以上、分身は常に付いているわけで、結局バリアとミカエルをどのくらい使ったかなんだろう。

ただ、1つ気になったのが、ベルの個数。これもランクに関係があるようで、3面のボス直前のベルを逃したときと、ずっとベルを溜めてきたときとでは、かなり違うような気がする。ノーミスの3面ボスが苦手な人は、わざとベルを逃がしてみるとイイかもしれない。



バリアは前半取らないのがよい。このベルをわざと逃がす。

## プラクティスで何かがあるらしい!!

以前に、ベルをある程度溜めると何かがあるーと書いたのを覚えているだろうか。

実は、プラクティスモードで、ベルを溜めていくことにより何かが起こるということである。

なので、プラクティスモードをやっている人は、クリアしただけでやめちゃわないで、ベルをたくさん集めることに専念してみるといいかもしれない。

なお、何が起こるかは、見てのお楽しみにしておくので、みんな一度はプラクティスモードで遊んでみてほしいぞ。




これだけ集めれば上等かな。

WE LOVE デビロット

サイバーボッツ

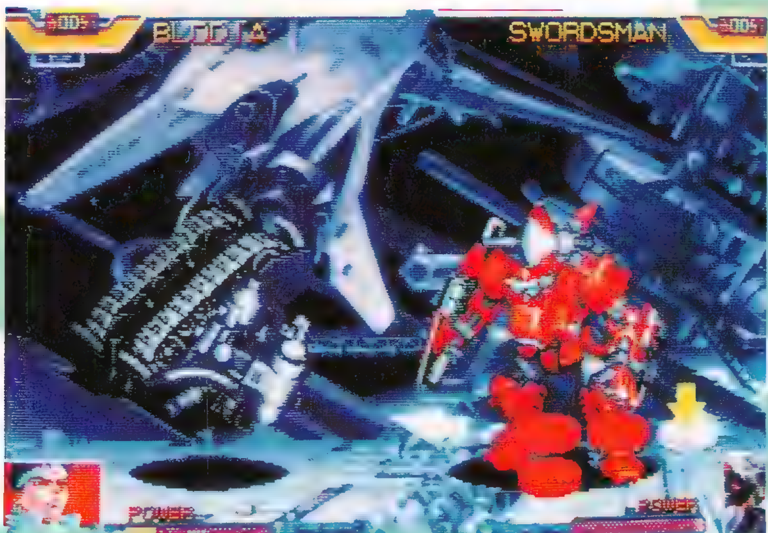
# CYBERBOTS

FULLMETAL MADNESS

**発売から1カ月たったが、皆ボッツはやっておるかね？今回は機体ごとのワンポイントと、追い打ち関係のコツをレクチャーしていこう。**



担当：トロッコハウステンボス



相手を倒したら、スグに追い打ち覚悟完了。

## ビバ！追い打ち大会！

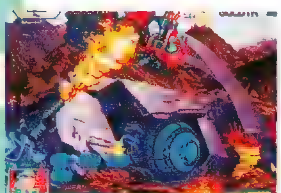
ボッツの戦略要素として見逃すことのできない攻撃法といえば、ズバーリ「追い打ち攻撃」ー

過去、カプコンから発売されたゲームの「追い打ち」には、「空中コンボ」中心の「スーパーストⅡX」、倒れている相手に多彩な技で攻撃可能な「X-MEN」、倒れた相手には専用の追い打ち攻撃があった「ヴァンパイア ハンター」と、このよーに分類できるが、このサイバーボッツの「追い打ち攻撃」は、感覚的に「X-MEN」に近いものがある。

「追い打ち」が入る最も安易な条件としては「相手が地面に転がっている状態」（ブースト受け身をとらなかった場合に限る）が挙げられる。

他に特殊な例としては、吹っ飛ばした相手に空中で追い打ちをかけることが可能な「空中コンボ」が可能なキャラが数機存在するが、これはちょいとばかしムズめ。

とりあえず、どのキャラのどの追い打ち法が効果的なのかは、サイバーボッツ攻略ページ特別付録（社長に無断）の「追い打ちサマー'95」を見ていただこう。

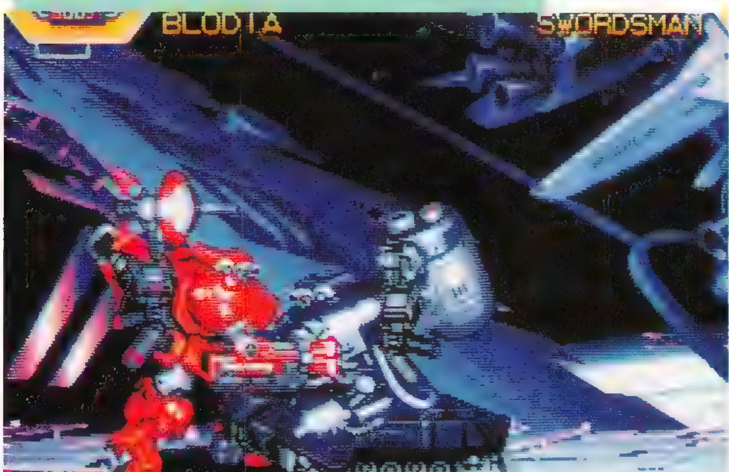

ガルディンやドリル変形タイプは空中追い打ち可能じゃ。

## 不敵着に追い打ちをたたき込むコツ

「追い打ち攻撃」をブチこむチャンスは、相手を転ばしたとき、投げ捨てたとき（つかみ技では追い打ちに行きにくいぞ）にやってくる。

転ばす際に、相手に受け身を取られたら追い打ちには行けないのだが、もしもコテっと相手が倒れた場合は、心を鬼にして躊躇せず追い打ちしよう。

当然、追い打ちは画面端だと入りやすいし、またその逆として相手との距離が離れた場合ほど入りにくくなる。



A1のつかみ技は、アームにダメージは与えられるけど、追い打ちはムズいのよ。


相手と間合いが離れたら、遠距離用の追い打ちを使うべし。


画面端で転ばせたら、確実に追い打ちしろ。

終わりなき快進撃！

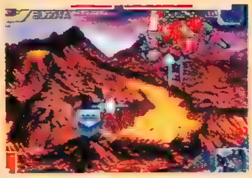
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

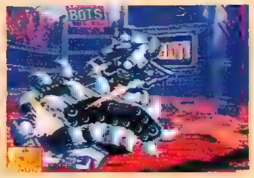
## 特別付録!!追い打ちの夏'95

ダメージの大きさは(小)(大)の2種類に。追い打ちのやりやすさ（決まりやすさ）は、(易)(並)に分けてるぞ。

なお、倒れている相手の近くにてレバー下＋A2で、拾い投げをすることが全キャラ可能（連続して2回拾い上げるのは不可）。

倒れている相手に、ジャンプ中レバー下＋A2で、全キャラ共通の追い打ちストンピングが可能だ。

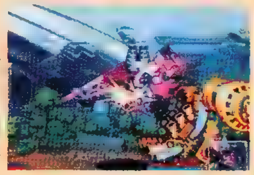

コレはホーミング追い打ち。使える。


戦車タイプと言えばコレ。ランオーバーで僕満足。


これを追い打ちで決めるのはムズい。しかし狙ってこそ男だ。


じ・つ・は・倒れている相手も投げられちゃう技だったんだね。


サンダーレインのA2は、当てた後にも反撃をくらう場合も大アリ。


フォーディは最も追い打ちしやすい機体の一つ。


ドリルの追い打ちは激強。チャンスを逃さず追い打ちしろ。


あまり減らない必殺技追い打ち。ストンピングや拾い上げのほうがヨイよ。

『ブロディア』
ビットレーザー（ウェポン攻撃）(易)(小)
追い打ちストンピング（専用攻撃）(易)(大)

『ソードマン』
G・プレッシャー（必殺技）(易)(大)

『ライアット』
バルカン（ウェポン攻撃）(易)(小)
デスボルト（必殺技）(易)(大)
ライアットストライク（必殺技）(並)(大)
グラビトンフィールド（EX必殺技）(並)(大)

『レプトス』
フェイタリティダンク（必殺技）(並)(大)
サテライトフォース（必殺技）(易)(大)

『ライトニング』
サンダーレイン（必殺技）(易)(大)
ローリングギア（必殺技）(並)(大)
サンダーシェイキング（EX必殺技）(並)(小)

『ジャッカル』
ビットレーザー（ウェポン）(易)(小)
ジャッカルスタンプ（必殺技）(並)(大)
デイジーブーメラン（必殺技）(易)(小)

『フォーディ』
ホーミングミサイル（ウェポン）(易)(小)
ジャンプA1攻撃（通常攻撃）(並)(大)
ジャンプA2攻撃（通常攻撃）(並)(大)

『タランテラ』
タランテラスタンプ（必殺技）(並)(大)

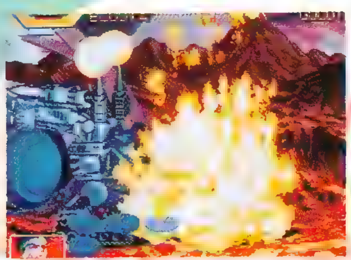
『キラービー』
キラーソード（必殺技）(並)(大)
キラースクリューα（必殺技）(易)(大)
キラースクリューβ（必殺技）(並)(大)

『ガルディン』
ジャンプA2攻撃（通常攻撃）(易)(小)

『ヴァイス』
ホーミングミサイル（ウェポン攻撃）(易)(小)
E・プレッシャー（必殺技）(易)(大)

『サイクロン』
サイクロンスタンプ（必殺技）(並)(大)
ドリルキャノン空中（必殺技）(並)(小)

複数の追い打ち攻撃を持っているVAは、状況に応じて追い打ち攻撃を使い分けよう。表では割愛しておるが、全キャラ使用可能で、かつお手軽で、かつそこそこ威力がある「追い打ち攻撃」に、「ギガクラッシュ追い打ち」がある。


ギガクラッシュはどんどん使っていこう。溜めっぱなしだともったいないぞ。

サイバーEXが今一つのキャラや、相手のエネルギーが「いつでも死ねる状態」だった場合には、このギガクラッシュで追い打ちしてヨイかも。

### 今月のブースト講座

発売後一カ月経過しとる訳だから、そろそろみんなもブーストボタンを使いこなしてきたことだろう。

しかーしブーストボタンにはまだまだ隠されたヒミツがあるーたとえばーーー！

**●ガードバックダッシュ**

これはどーゆーことかというと、自機がガードしている最中にブーストボタンを押すと、ガードしつつ後ろに後退できるってえテクなのだ。

このバックダッシュの際は「一瞬だけ無敵」になることができるのだが、これで相手の連続攻撃とかをスカして、華麗に攻めに転じることも可能だー。

他にも、連続して削られる攻撃から逃れる際にも、このブーストバックダッシュは非常に役に立つ。

具体的な使用例として、ブロディアのサイバーEXで削られている最中に（自機がガードしている状態）ブーストボタンを押す。すると、バックダッシュして、削りから逃れることができるのだ。ヤリっ。

**●転ばされたときにブースト連打**

…とまあ、これを実行することにより、ちょびっと早く起き上がれるのだ。転ばされた時には連打してあがこう。


連続してガードさせられる技でも…、


バックブーストで脱出できるぞ。削り防止に最適。

# ちょっと使える!（かもしれない） 特殊技集!

ここではインストカードでは触れられていない、オトクな隠し（というほどでもないが）技を中紹介するぞ。

担当：トロッコ

## プロディア

**●ビットレーザーの射出角度を変更することができる!**

**（地上でレバー横+ウェポン）**
斜め上に発射

**（地上でレバー下+ウェポン）**
低く真横に発射

**（空中でレバー上+ウェポン）**
斜め上に発射

**（空中でレバー下+ウェポン）**
斜め下に発射

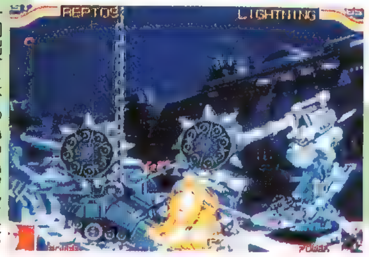
**●ニードルプレス**
**相手が倒れているときに**
**↓↑+アタック**
倒れている相手をホーミングして追い打ちするぞ。


掴んだら速攻で同時押しだ。

**●ダイレクトプレス**
掴みパンチ（A1）中にアタック同時押しでも出せるぞ。

## ソードマン

**●ヴァーチカルギア**
**↓↑+アタック**
大変形対空技。結構痛い。

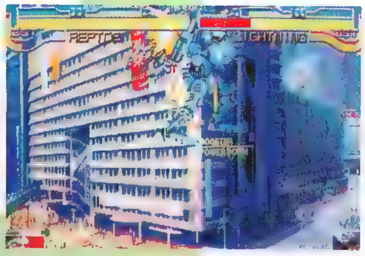

一回出すと、ついついクセになるという…。

**●E・スライサー**
**ダッシュ中にレバー下を入れながらA1。**

## レプトス

**●エアキャプチュード**
**レバー上以外+アタック**
ジャンプ中に相手を掴むことができる（相手も空中の場合のみ）。

**●レイディングフォール**
**ジャンプブースト移動中、地上の敵近くで↓+アタック**
なんと、空中から地上の敵を吸ってしまうのだ。ズルイ。


うわーそこから掴むかねキミィ!!って感じ。

## ライトニング

**●ハイパーレーザー**
**ウェポンボタンを一定時間押しっぱなしにすると発射可。**

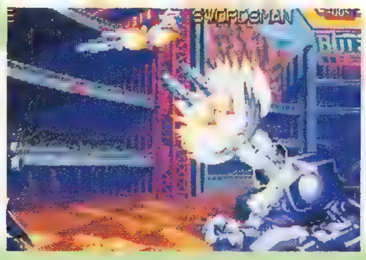
**●ヴァーチカルギア**
**↓↑+アタック**
背中からトゲ付き大車輪をお見舞いするぜへへイ。

## フォーディ

**●フォーディッドビート**
**A1、ウェポン、A2を順に押す。**
立ち大パンチのアッパーバージョン（本当にアッパー）。一見連続技のようだが、さにあらじ。このコマンドを入力して、初めて一つの技になるのだ。
コンボ表示は必殺技扱いとなっているが、実は削れない。特殊通常技である。

**●フォーディッドブレイク**
**A1、ウェポン、A2、A1、ウェポン、A2、A1を順に押す。**
前述のフォーディッドビートの強化版。コマンドがムズいわりにはそれほど使えない。覚えておいて自己満足に浸ろう。


この燃え燃えパンチがフォーディッドビーツ。最後のA2はウェポンを押しながら押すべし。


ホーミングミッソーガ4発!!使えます。

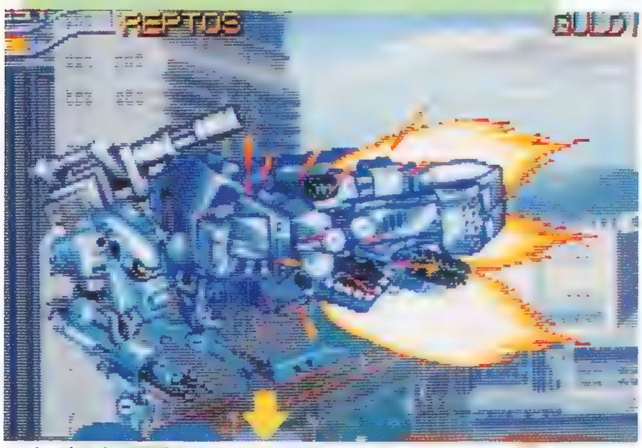
**●ホーミングミサイル4発同時発射**
**↓↑→+ウェポン**
通常のミサイルより追従力の強いミサイルを四発同時に発射することができる。

## キラービー

**●キラースクリュー方向転換**
**キラースクリュー中にレバー+ボタン押しっぱなしで、方向転換することが可能。**

## ガルディン

**●ヘビータイプ**
**空中でブースト使用中に、レバー下+A2で、空中から落下しつつ頭突きする。**
ブーストゲージを消費するから、ジャンプしてすぐに出さなきゃ駄目だぞ。


ヘビータイプで突進中。かっちょいい。

## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

爆進!高機動タイプ

## ブロディア

**ロボットゆえの堅さが、このVAにはない。テクニカルさをかもし出してやれ!**

担当：アディオスToshi

### 固めて当てろ!フルメタルチャージ

飛び道具（ビットレーザー）と対空兵器（フルメタルチャージ）があるから、ブロディアの基本戦法は「飛ばせて落とす」などと考えている人はいないだろうか?

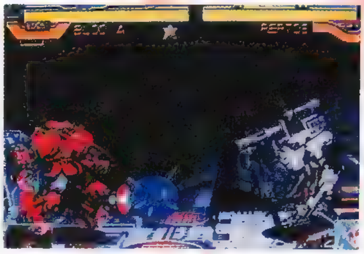
ボッツの世界では、はっきり言ってそんな消極的な戦法は通用しない。特にブロディアの場合は、いかに攻め続けていられるか、つまり相手を固めることに集中してほしい。

まず地上戦。ダッシュ攻撃を主体に組み立てるわけだが、事前にビットレーザーを撃っておくことをお薦めする。

それを追いかけて、とりあえずA1を当てていこう。ダッシュA1は多段攻撃で（合計4ヒット）、1発目と4発目にキャンセルがかかる。

4発目のキャンセルは、相手がくらっているかどうか確認してからかけられるが、連続技にはならない。"固め"だけを目的としていくなら、この4発目にキャンセルをかけてガトリングロッド、ブレイクシャフトを出しておくといい。連続技を狙うなら、一発目にキャンセルをかけよう。プラネットスマッシャーも、ちゃんとつながるぞ。

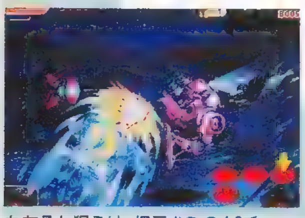
ひととおり、こういった固めが終わったら様子を見る。まだガードを固めてる相手なら、ビットを撃って振り出しに戻す。跳んできたり、手を出す相手にはフルメタルチャージの出番だ。当たると確信したらA1、自信がなかったらA2で出す。威力が全然違うからね。



ビットを撃ってダッシュ攻撃。



これをキャンセルしていくのが安定した攻撃かな。



もちろん狙うは、根元からのA2チャージ。もしくはPスマッシャーだ。

ダッシュからでなく、跳び込みからも同様だ。ビットを絡ませ、遠間ならA2、近間ならA1で跳び込もう。この場合の固めはA1→A2の通常技のつなぎを多用するとよい。ストンピングは使わなくてもいいだろう。

### ダウン攻撃はビットレーザーで

ビットは地上なら、ニュートラルで水平、レバー下で地を這い、横に入れると斜め上に飛ぶ。空中なら、レバー下で下斜め方向に飛ぶぞ。

相手がブーストで受け身をとらなかった場合は、地上でレバー下に入れてビットを飛ばそう。これがブロディアのダウン攻撃だ。

ビットはダウン攻撃、前述した攻撃の布石。そのほかに、遠間での牽制にも活用しようぜ。




倒れた相手に下ビットで追い打ち。受け身には注意。

豪快の中にも姑息アリ

## ソードマン

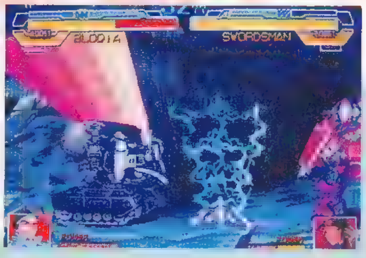
**電磁ネットをチマチマと張りめぐらせて、まずは狡猾な闘いを身に付けよう。**

担当：SC派ぴぐ

### 待ち受ける電磁ネットの白い罠

ソードマンのウェポンの電磁ネットは、それ単体による攻撃よりも相手の動きを封じるための使われかたをすることが多い。

たとえば相手の目の前にポイッとひとつ置いてやるだけで、相手はまず手が出せなくなる。その間にこちらはスレイソードを充填させる、ダッシュ攻撃やG・プレッシャーで突っ込んで行く、通常技やジャンプ攻撃で攻め込む、といった具合に完全に戦闘の主導権を握ることができるのだ。



相手の動きを封じてのスレイソード。ノーリスクの攻撃（削り）だ。

さて電磁ネットの重要性がわかったところで、投下ポイント（置く位置）を考えてみよう。大別すると投下ポイントは4種類。

まずはレバーニュートラル状態での遠距離射出。これは遠距離戦狙いで、相手が動けなくて困っているところをフォトンスプラッシュやスレイソードで攻撃する。

次はレバー下での近距離射出。突進してくる敵を止めるのが狙いだが、ネットディスペンサーごと破壊されて近付かれることもしばしば。しかし、うまくいけば相手を自分の目の前で捕まえることができるので得られるものは大きい。またネットの中に自分が入り込んで通称"蟻地獄作戦"を展開することも可能（ただしあまり引っ掛かってもらえない）。



必殺・蟻地獄。自分が捕まってるみたいだ。

3つ目は空中からの投下。ブーストなどで自機の高度を調節して、好きなところへ投下しよう。相手の頭上や後方へ落とすのが効果的だ。

最後は近距離射出の応用。跳び込みなどで相手と接近し、A1攻撃をカンカン当てつつ機を見てレバー下で目の前に置く。足元が見にくいステージで特に有効だぞ。





A1で斬って斬って、足元にポトリ。反撃しようとして引っ掛かってくれることが多いぞ。

さて電磁ネット後に入れる技だが、敵が引っ掛かってシビレたのを確認してから決められる、という点でダッシュA1キャンセルA1G・プレッシャーがオススメ。威力も◎。

遠距離射出の場合、シビレてくれることを前提にスレイソードやG・プレッシャーを出せばOK。見てからコマンド入力したのでは間に合わないぞ。近距離射出で目の前でシビレてくれればA1連打で連続攻撃を決めよう。

## ホバリングが命(30秒は飛べ!)

# ライアット

**豆鉄砲とののしられているが、非常に使いやすいバルカン。ブーストと併用すれば、空中戦は無敵だ!**

担当：シャッフルMoMo

ハイパワーのターボジェッツを装着しているので、抜群の機動力を持っているライアット。

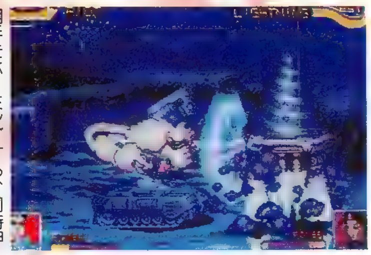
この高機動をうまく使いこなせるかに、ライアットのすべてが、かかっている。

### チリも積もれば、なんとやら…

ライアットの武器であるバルカンキャノンは、見た目には非常に弱そうである。たしかに一発のダメージは小さいが、かなり使いやすいので、多く当てることが可能だ。



ホバリングしながら使う。これが基本。



相手をホーミングする、同時押しライアットスライク。

バルカンはレバー操作によって、方向が変えられ、➡(相手方向)＋ウェポンで斜め上、ニュートラルで前斜め下、⬅＋ウェポンでより近くを撃つことができるのだ。しかし、ジャンプ中では、一方向にしか出せない。

上に向けて撃つのは、相手が離れているときに跳んだら、対空砲として使ってみよう。相手の動きを止められるぞ。

普段のバルカンは、地上では相手の動きを止めるのに使う。ダッシュなどで近づいてきたときに使ってみよう。



ガード中にバックブーストして…。

また、空中でブーストボタンを細かく使ってホバリングをして、空中から狙うのもいいぞ。相手はなかなか近づけないだろう。

### 俺の拳が…以下省略

それから、やはりライアットを使うからには、シャイニングアームを狙っていきたい。別に某アニメに影響されているわけではなく(……)、単純にこの技が強いからだ。

狙いどきはいろいろあり、接近したときに使うだけでも十分いい。ガードされても反撃を受けないので、安心だ。

もう少しテクニックを使った狙い方として、ガード最中のバックブーストを使い、一瞬無敵になったところで出してみよう。相手の技の硬直が少しでも長ければ、まず決めることができるぞ。

これ以外の技では、デスボルトやダイナブロウも使いやすい。ライアットストライクは、A1＋A2の同時押し(空中からがよい)で出すと、相手をホーミングして現れるぞ。



抜けられたら、シャイニングを狙う!

## 光学兵器の鬼

# レプトス

**プチモビに乗った女(?)を使えばさらに強くなることだろう…。**

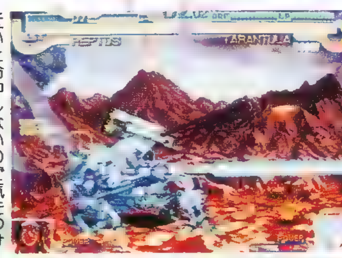
担当：Ace

どんなに修行してもどうにもならないことがある。それは**格好よさ**だ。VAを選ぶときには、使いやすさや強さではなく、**見た目**で選ぼう。

レプトスはそのためにレーザーに命をかけているのだ。ボロいと思うようなら即キャラを変えよう。格好いいと思ったキャラを選ぶ。それがこのゲームであり、君のためだ。

で、やっぱり光学兵器を主体に戦いたい。標準装備されているウェポンのレーザーキャノン、画面上空から襲ってくるサテライトフォース、そしてビームシールドを開放しブースト全開で相手に切り込むバイオレンスウインド、これらの特性をよく知った上で適切に使い分けていこう。

まず**レーザーキャノン**だが、これは非常にスキが小さく**〜スタンプ**以外の技で返されることはまずない(こちらが後出しなら当然別)。長く押しているとハイパーレーザーになるが、出が遅いので空中戦で時間差的な使い方をするとよいだろう。もう一つ、しゃがみの違いも知っておこう。



近いと命中しないので気をつけよう。

しゃがみ〜は立ち〜よりも前に構えて撃つので到達が速くてよいのだが、至近距離だとスカる。相手にかすらせさえすれば反撃を受けないレーザーだからこそ重要なコトだ。

サテライトフォースは実はかなりスキが大きい。その代わり出きったときの強さは半端ではない。当たれば大ダメージが期待でき、芯で削れば相当量なモノだ。しかしそれ以上に、弾幕を張ったあとイニシアチブを取りやすいのがとても大きい。ワーロックのアガ○ィルなリング攻撃以外は防ぐことができるのも強みだ。追い打ちにも使えるので距離を見計らって出そう。

バイオレンスウインドはなかなかスキが少なく当たれば転ぶ良技だ。A2だと往復するが、画面端だと当たり所によっては往復時にスカることもある。なお、ガードされたらA2でも止まる。技の性質上単体で使える技ではないのでキャンセルから連続技で使うといいだろう。ガードされたら以上だ。



キャンセルから掛ければ確実に仕留められる。

上位技の**フルバーニアンハリケーン**も同じように使えるはずだ。ついでにガードも**ビームシールド**なのでここもよく堪能しておこう。

さて、光学兵器でないからと使わないわけにもいかないのでその他の技も使い道を考察していこう。まず**リスキーネイル**はA1が3発で転ばずA2が2発の転び技ということを知っておこう。キャンセルすれば連続技になるが、近距離でガードされると反撃をくらうところは考えものだ。ブロディアのように前進はしないが実はリーチが凄まじく長いので、先端をかすらせるように単発で出すと良い感じだ。



光学兵器ではないが、確かな攻撃だ。

フェイタリティダンクやレイディングフォールは普段使える技ではないが、前者は追い打ち技として威力を発揮。

これらの技の特性をよく知った上で、ブーストボタンを絡ませて攻めぬこう。

終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

大地を揺るがすかもしれない超電磁ロボ

## ライトニング

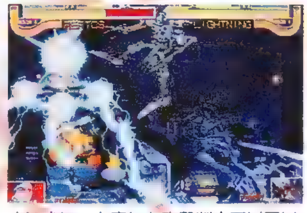
**銀河で唯一の大電気マシン。ローリングギアの使い方がポイント。**

担当：トロッコ電気

戦車タイプなので機動力はない。しかし、キミには他に類を見ない超電磁パワーがあるじゃあないか!電磁の力で怒りを込めて嵐を呼んでやれ。
遠間で使えるのはスパークルレーザーA1。ウェポンの誘爆ミサイルで動きを固めつつ、スパークルレーザーでバリバリと削ってやろう。

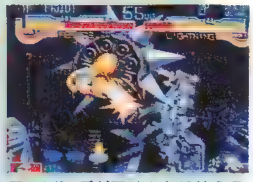

しかし!!対レプトス戦では絶対にスパークルレーザーを出しちゃダメだ!!反撃必至だ。

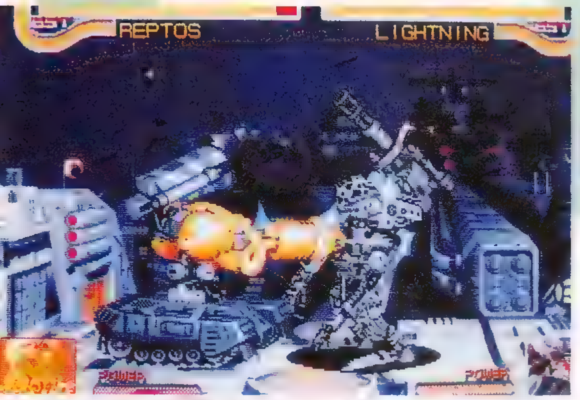
対空技として、一番安定するのは遠間のA2。スパークルレーザーA2は、やや先読みが必要だし、出かかりを潰されたらちょっとヤな感じ。サンダーレイン（通称テント）は、威力はあるのだが、やはりとっさに出しにくいのが難点か。
ちなみに、サンダーレインはかなり上空まで攻撃判定があるから、自機の頭上を通過しようとする輩や、滞空して降りてこないターボジェッツを攻撃するのに結構役立つぞ。


ホレホレ。上空にも攻撃判定アリアリ。

### 大地を揺るがす超電磁攻め

ライトニングはブースト性能が低いので結構攻めにくいキャラだが、通常技は強力なものが揃っておるから、攻めて攻められぬことはない。


ローリングギアはかなり使える。空中からも出せるから、有効に使っていこう。



このシビレているときにEXをば!!

ジャンプ攻撃のキャタピラ突き出し攻撃・バトルチェーンソー（仮名）は、なかなか強げ。これを低めでブチ当てた後にA1、A2とタイミングよく連打して、痛い目に遭わせてやれ。
ジャンプ中にレバー下+アタックで、キャタピラがドリル状に超電磁変形を遂げる。これで相手の頭上にガリガリと乗っかっていけー。で、このとき、乗っかりが終わると同時にローリングギアで逃げれば反撃も受けないぞ。イエーイ
なお、攻撃に行く際には誘爆ミサイルで相手を牽制しておくことを忘れずに。これは、相手の地雷、ホーミングミサイルなどの実弾兵器に対し、あらかじめ弾幕を張っておくことを意味するのだ。
最後にサイバーEXだが、通常に使っていては、まず相手にヒットしないだろう。スパークルレーザーなどで相手の動きを止めた後に（それも至近距離で）確実にブチ込め。

スキを補うのが重要課題!

## ジャッカル

**見た目は強力だが実はスキがありあまるほどあるジャッカル。これを補い、最強機を目指せ!**

担当：KK雪風

### 通常技のスキを知れ!

ジャッカルはテキトーに戦っていても必殺技だけでかなり押せる。しかし、上級者同士の戦いになるとき、小技の牽制が重要になる。
ここで問題になってくるのが技のスキである。ジャッカルの通常技はどれも威力と当たり判定はかなり強いが、ガードされるとほとんどといっていいほど反撃を受けてしまう。
かなりヒドイのが⬇A2とダッシュからの攻撃である。


ダッシュ攻撃はどちらも必ずスキがあるぞ！

通常技だけでなく、一部の必殺技、例えば、A1、A2のどちらかを連打で出るヒートウェイブはガードされるとほとんど返される。このほかにA1で出すディジーブーメランも着地後に小技を入れられる。
では、使える技がないではないかーと思われがち。しかし、キャンセルや当て方でかなりフォローがきくのだ。

### キャンセラーへの道

リーチのある⬇A2攻撃の大足払い（?）は、当たった瞬間に、ヒートグラップルA1版かディジーブーメランA2版でキャンセルをかければリスクはなくなる。しかも、ディジーブーメランは相手の後ろに回り込むことができるので、かく乱には持ってこい。ヒートグラップルも小技で反撃を受けるので、遠距離だったときのみにしよう。このことはA1、A2のダッシュ攻撃にもいえる。ガードされたらとにかく、ディジーブーメランA2版をキャンセルして出す。密着からならこれもめくりで当てられるはずだ。
このようにスキのある技をキャンセルでフォローし、相手に反撃のチャンスを与えないようにしよう。



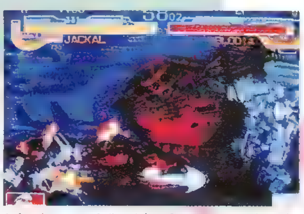
⬇A2攻撃を出しちまったらとりあえず…



ディージーでキャンセルしてやれー

### では、攻めるには…

ジャッカルの基本戦術は今まで話していたキャンセルディジーブーメランで削りまくるものと、跳び込みからのキャンセル。特にジャンプA2は横に判定が伸びるので対空技にも使える。この技かジャンプレバー下入れA2で跳び込みからのキャンセルは強力。ヒットコンボになることすらある。基本的に跳び込みは約5回使えるホバリングをうまく使うように。


ビットでの牽制は超重要。なるべく遠距離戦だ。

地上戦ではビットにより攻撃がメイン。ジャッカルスタンプはかなり使えるので常に下溜めにしてホバーを使ってダッシュ機動していつでも出せるような工夫もしてほしい。

## チビッ子らしく闘え!
# フォーディ

**隠し技を使って、よりスピードを生かした戦法を組みたてろ!**

担当:GYU

フォーディは体が小さく、スピードがある機体だが、耐久力が低いといった欠点を持つ。ここでは機動力を生かした戦法を隠し必殺技と共に教えよう。

### ウェポンを使いこなせ

フォーディの唯一の飛び道具であるホーミングミサイル(ウェポン)。通常ホーミングカの弱いミサイルが2発出るだけだが、これをパワーアップさせる方法がある。⇩⬂⇨+ウェポン(いわゆる波動拳)と入力すると、誘動性の高いミサイルを4発同時に撃つことができる。


通常2発のウエポンが2倍になる。

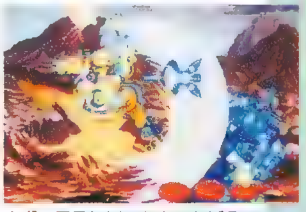
さて、ここでこのミサイル(4発)の有効な使い方を説明しよう。このミサイルは普通に相手と対面して撃っても強いが、まず相手と距離をとって(1画面分くらい)ジャンプしてみよう。そしてブーストを使ってフォーディを画面から消えるぐらいまで上昇させ、ミサイルを撃つのだ。ミサイルは相手の上空から背後に向かって飛んでいくので、こちらはすぐに着地してダッシュして近づけばミサイルと同時に正面から攻めることができるぞ。フォーディは通常技の撃ち合いは苦手なので、ミサイルを有効活用して相手を固め、そのスキに攻めることが基本だ。


ダッシュA1をキャンセルして…、

### ダッシュからの攻め

機動力を生かした闘いを心掛けるなら、ダッシュからの攻めが必要不可欠。フォーディならダッシュ+A1を使う。ちなみにA2は追い打ち用と考えてもらってかまわない。

ブーストでダッシュしてA1がヒットした場合、キャンセルでサンライズブレードを出すと連続技になる。これは必ずマスターしよう。そしてこの連続技のパワーアップ版として、サイバーEXを使ったものがある。サンライズブレードの代わりにネヴュラストリームもつながるのである。この超強力な連続技もぜひ使ってほしい。


ネヴュラストリームをつなげる。

## 4本足のカワイイ奴
# タランテラ

**すべては一撃必殺のサウザンドミサイルを当てるため。**

担当:カプコン+(プラス)クモ=(イコール)ギィ

技のバリエーションが豊富で使い分けを覚えるだけでも一苦労なタランテラ。しかし覚えてしまえば多彩なバリエーションでテクニカルにゴリ押せる攻めキャラに大変身。

まず覚えておきたいのがウェポンの撃ち分け。地上でも空中でも普通に撃つと、真横に撃ち出された後、放物線を描いて飛んでいく、ちょうどレイレイの小暗器砲のような感じだ。地上でしゃがんで撃つと、こちらはレイレイの大暗器砲のように真上に撃ち出した後、すぐ手前に落ちてくる。空中ではレバーの方向によって、横、下の2方向に撃ち分けが可能。

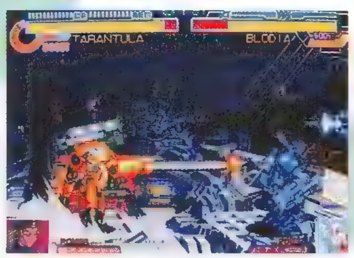
### 決め手はサウザン

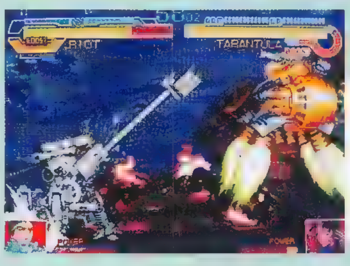
タランテラの決め手は、やはりフォースクローを使ったつかみ技、パワードレッカーだ。クローを伸ばす方向はレバーとボタンの組み合わせによって、地上で3方向、空中で5方向に変えられる。最も使えるのは↓↘→+A1の真横と、→↘↓+A1+A2の真下。

真横はミサイルをガードさせた後や、ダッシュ後など、相手が動きたくなるような場所に置いていく。真下のほうは、相手の近くで昇りの前方ジャンプから、つまり↙→↘↓と入力して狙っていこう。

それ以外の方向となると、かなりの先読みが必要。


固めからイキナリ昇りで掴む!


てってけて〜。移動手段として使ってもいい。


よく跳びまわる奴にはA2+ブーストも効果的。

さて、こうして掴んだ後、何もしないと数回叩きつけ、アタックボタンでジャンプして叩きつけ、そして↓↙←+アタックでサウザンドバーストになるわけだが、コマンド入力受け付けはかなり短いので、パワードレッカーを入力したら無条件でサウザンドを入力しておくクセをつけておこう。

ちなみにパワードレッカー(地上)はアタック+(プラス)ブーストで腕を伸ばしたまま走ることができる。もちろんつかめる。

### 突攻タランテラ

タランテラが攻め込むための手段は、

- ●ダッシュ攻撃(A1)
- ●ジャンプ(A1 orウェポン)
- ●ライジングトルネード後退

の3つが主。ダッシュA1は4発目にキャンセルをかけての前トルネードA2が連続技(8段)になる。ジャンプからの連続技は下ウェポン→A1連打→A2連打の5段がお手軽かつ強力。後トルネードは連続技にはつかえないものの判定が強いので、落ちつきのない相手に効果的。


前トルネードは奇襲にはA1で、連続技にはA2を使おう。

## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

ドリっで突っ込め!

## キラービー

多種多様なキラースクリューをマスターしてトリッキーに攻めよう。

担当:GYU

見た目から独特なニオイをかもしだしているキャラ、キラービー。確かにクセの強そうなキャラではあるが、必殺技の特性を理解すれば面白く闘うことができるぞ。

### ドリル命!

キラースクリューα・β、キラーソード、キラーアイとどれも中・遠距離用と思われる必殺技が多いキラービー。これらの中で最も使い勝手がよく、攻撃の主力となる技はやはりキラースクリューαだろう。

キラースクリューαは地上から出す場合はA1で水平、A2で斜め上空に飛んでいく。A2はもっぱら対空用で、基本的にはA1で攻める。A1+A2の同時押しで真上に飛ぶが使い道はあまりないだろう。またキラースクリューαは空中でも出すことができる。この場合はA1なら水平に、A2で斜め下、A1+A2で真下に飛んでいく。しかもキラースクリュー中にレバー+ボタン押しっぱなしでさらにスクリューを出すことができる(方向転換も可)。



A2は対空用だ。

さて実際にスクリューαの有効な使い方を説明しよう。地上でA1を使って攻めても相手にガードされると反撃を受けることが多い。そこでジャンプして相手の頭部をかすめるように出して当てて逃げしよう。キラースクリューを出すことを悟られないようにキラーアイやウェポンで常に牽制しよう。キラースクリューで相手がダウンした場合はキラースクリューα(A1)で追い打ちが入ることも覚えておくように。



キラースクリュー中にレバーとボタンで…、



さらにスクリューを出せる。

### 起き上がりの2択

相手がダウンしたら技を重ねて2択を迫ろう。この場合はしゃがみA2とジャンプからのキラースクリューA2(すぐドリ)を使う。すぐドリは多少スキがあるが、サイバーボッツは画面が派手なので意外と判断されにくいため有効だ。相手がダウンしたらスクリューで追い打ちをかけて、さらに2択を迫ろう。

その輝きは日本海の荒波にも似て

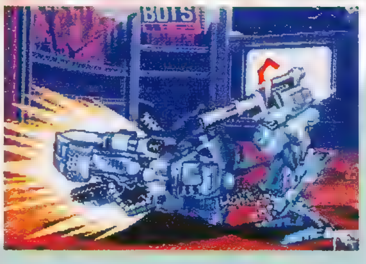
## ガルディン

火燃放射で男を貫け。

担当:トロッコ早起き

お馴染みサイバーボッツ主人公VA(個人的に)のガルディンだが、皆使っておるか?一見重量級でトッポイ奴に見られがちの機体だが…しかし—このガルディンこそ地上戦では最もハイスピードな攻めを展開できるキャラなのだ。

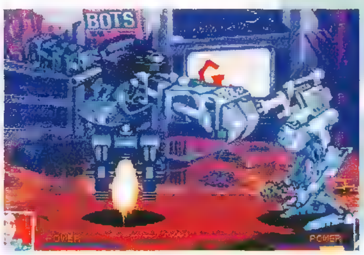
その理由—実はガルディンは地上ダッシュ攻撃に、豊富なバリエーションが揃っているということが挙げられる。ガルディンの3つの必殺技は、すべてダッシュ中に出すことが可能な上(ダッシュから出すと、必殺技の軌道がちょっと変わるぞ)、ダッシュ攻撃の「体当たり」が、死ぬほどに使えるのだ—



このダッシュ攻撃がカギ。レバー入れダッシュは出しちゃダメだー。

ダッシュ必殺技群はガードされた後のリスクが少々多いので、バクチ的要素が強いのだが、前出の「ダッシュ体当たり」は、相手にガードされてもそれほどスキもないし、技が出るのも早いので、相手の技のスキを見て、ゴンゴン突進しちゃってもOKなのだ。

空中戦をメインにしているVA(ターボジェッツなど)を相手にするときは、ダッシュ体当たりとダッシュガルホイールなどを使い分けていこう。



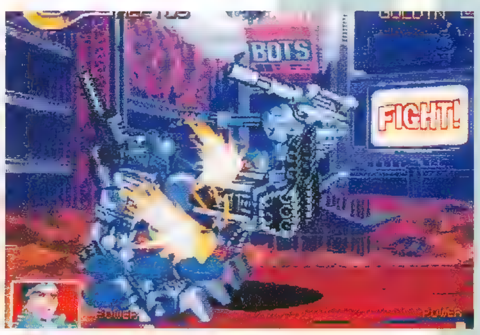
ダッシュ必殺技系は、ちいとばかしリスク大。むやみに出さぬほうが身のため。

### 炎の超兵器を使いこなせ

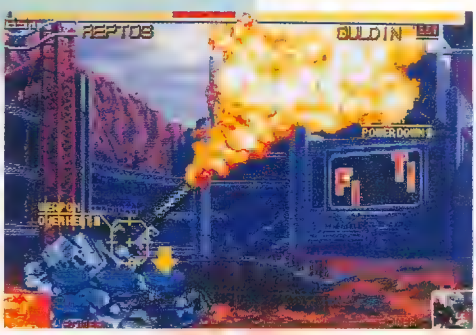
問題の火炎放射機、火炎を根元で当てるとかなりのダメージを与えられるが、炎の先端部分がかすっただけでは泣けるほどのダメージしか与えられないぞ。相手を引きつけて当てるのが理想だが、そう簡単には当たってくれないのが世の中というもの。

なお、「相手と至近距離でムダに火炎を出しちゃってピーンチ!」てなときには、必殺技で炎にキャンセルをかけて、火炎放射を途中で止めることも可能だ。

ガルホイール(小)で相手を空中に跳ね上げて、落ちてくるところを火炎放射機で燃やすのもオシャレ(実はガルラリアット空中追い打ちのほうが威力はあるよ)。



小のホイールで跳ね上げて…、



落下中を燃やせ!!

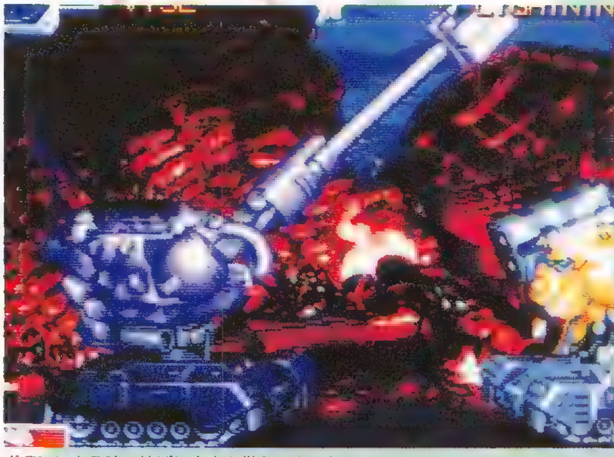
火炎放射機の使い方次第で、キミのガルディンの戦力は!—9倍増し(当社比)になること請け合いだ。創意工夫せよ。

愛の掴み神体

# ヴァイス

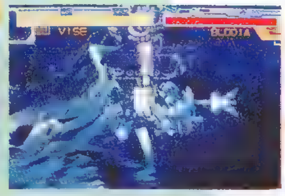
**シェイクハンドウィズミー 掴みこそ人生**

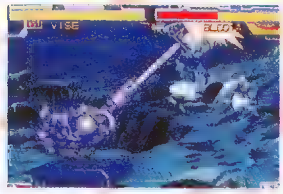
担当：トロッコ川越


ボタンによる腕の伸ばし方向を覚えておこう。

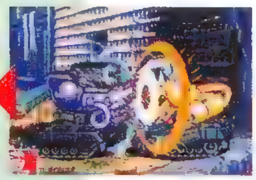
投げ投げマスィーンの異名をとるヴァイスだが、やはりメインの戦法は、フォースクローを使ったキャプチュードヴァイス主体の攻撃である。地上、空中問わずに、スキあらば相手に掴みかかれ。空中からの敵を迎え討つ際なども、キャプチュードヴァイスはなかなか有効。相手のビット、各種ミサイルでの牽制にさえ気をつければ、かなり効率よく攻められるぞ。

なお、キャプチュードヴァイスで掴んだ後は、気合をいれてE・タイフーンを狙っていこう。キャプチュードヴァイスで終わってしまっては大損だぞ。


タイフーンに絶対つなげろ！OK？


空中の敵も掴んでいこうね。

サイバーEXも一応掴み技だが、いかんせん射程が激短。だが、効果的な使い方として、相手をホーミングミサイルで固めた直後や、キャプチュードヴァイスをガードさせた後などに技を出すという手段がある。対戦などでは結構引っ掛かってくれるので、近距離戦では積極的に狙っていこう。


小技をガードさせて…、


うりゃ！おもむろに掴みGO!!

## 追い打ち神体と化せ

相手を転ばしたなら、確実に追い打ちを決めていくのは常套手段だが、ヴァイスには幸いにも「G・プレッシャー」という強力無比な追い打ち技がある。

投げの直後や、相手を通常技などで転ばせた後などは、速攻で轢き逃げを試みよう。

なお、転ばせた相手と距離が離れていた場合には、ダメージはササヤカだがホーミングミサイルでの追い打ちが有効である。

おれは蒼きサイクロン

# サイクロン

**ウェポンの使い方が勝負の鍵をにぎる。空中からのウェポン出しがポイントだ。**

担当M.D.S.ジョッキー★笹岡

## 恐怖!!ガード不能攻めをマスターせよ!

サイクロンの基本となる攻撃方法といえば、何といってもウェポンである"地雷"である。

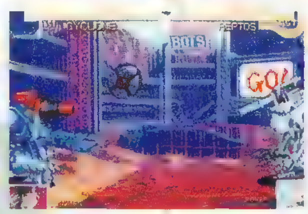
この地雷は、地上、空中どこでも出せる上、爆風の攻撃を"相手側はしゃがみガードしなければならない"のである。

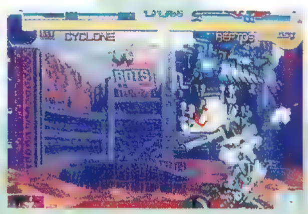
これが何を意味するのかと言うと、"爆風をからめた2択攻撃"が可能ということなのである。

具体的には、まずジャンプから空中で地雷を1発か2発出し（着地寸前に出せば地雷を1発だけ出すことが可能）、この地雷を追いかけるように、

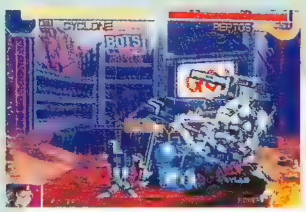
- サイクロンスタンプ
- ジャンプA1、A2同時押し攻撃
- ダッシュしてから止まってしゃがみA2攻撃
- ドリルキャノン
- ハイパーD・D

…と、立ちガード、しゃがみガードの技を使い分けて攻めていくとよい。


まずは地雷を投げてから…、

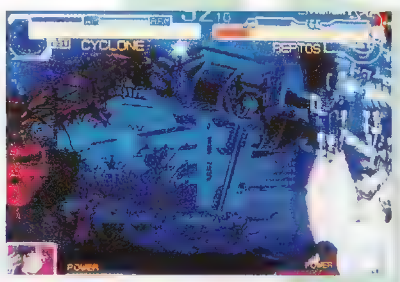

サイクロンスタンプ。

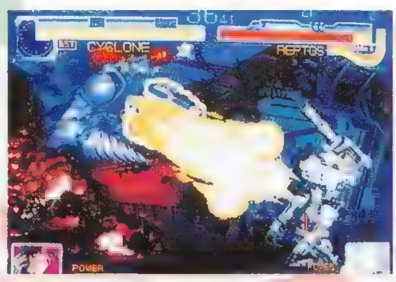

ジャンプして同時押しのこれ。長いぞ。


たまに大足払いなどもまぜるとよい。

また、特定の状況に持ち込めば、地雷とサイクロンスタンプによる"ガードできない状態"を作ることができる。

通常戦においては、ジャンプA2攻撃が強い。これに空中でキャンセルをかけて空中ドリルキャンノン→着地して攻撃、とつなげて、反撃のスキを与えないようにしよう。


これはガードできない！


この技にキャンセルをかけてドリルキャンノン。

連続技は密着からの小小大大のコンビネーションくらいしかない。

追い打ちは、サイクロンスタンプや投げ。一応レバー下入れのジャンプ攻撃もヒットする。

とにかく、空中での地雷発射がイヤらしいので、ジャンプ攻撃（同時押し含む）とからめて遠距離から攻めていこう。CPUも地雷をガンガンくらってくれるので楽勝である。

終わりなき快進撃！
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

## 特報!! キミにもスーパー8が使える!!

**実はあの4機のVAが使えることが判明!!いやーゲーメスト買っててよかったね。**

担当：トロッコバテレン

### すごいぞ！ 奴らをこの手で操るヨロコビ！

誰もが口を揃えて「使いてぇ～」と連呼していたスーパー8、ゲイツ、ヘリオン、ワーロックのボスVAたち。

実はあぁぁぁぁぁぁー今回初公開のこのコマンドをブチ込むことによって、君もアチシも加藤社長も青島新都知事も、これらのVAを自由に操ることが可能なのだっ。ふおおおっ燃ゆる！

表記してあるコマンドをしかと覚えて、早速ゲーセンへ急げーワーロックがチミの搭乗を待っているぞー（でも既にどこのゲーセンでもワーロックだらけだったりして）

残念なことに、現在人気沸騰中のデビロット姫や、神楽千代丸たちは使うことはできないのだ。しょーがないから、スーパー8にアリエータを乗せるなど、ミスマッチを楽しむなどして各自楽しんでくれ。

**サイバーボッツ・敵VA使用コマンド**

ゲームをスタートします。
↓
パイロット選択（どのパイロットでも可）
↓
VAタイプを選択（どのタイプでも可）
↓
VAを最終決定する（どのVAでも可）
↓
決定したVAが勝利ポーズをとっている間に、以下のコマンドを入力します。

| | |
|---|---|
| スーパー8 | ↑→↓←↑→A1↑←↓→A2 |
| ゲイツ | A1・A2・B・W・A1・B |
| ヘリオン | ↑↑↓↓←→B・W |
| ワーロック | ←A1↑A2→B↓W |

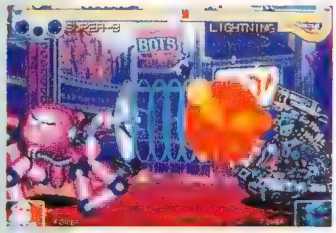
A1はアタック1、A2はアタック2、Bはブースト、Wはウェポンを表してます。

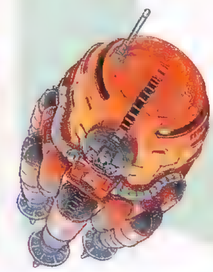
## スーパー8

おなじみデビロット姫一行が搭乗するタコ型VA。長い手足（?）を自在に使ったリーチの長い攻撃が特徴である。

今回は諸般の事情でコマンド表は公開できないが、適当に昇龍系や波動系のコマンドを入れたりして、技を探してみるのもまた一興だろう。

サイバーEXは巨大爆雷。実はヘリオンの通常必殺技と大差ないシロモノ。泣ける。


音波砲もアリ。

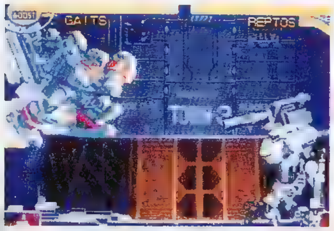


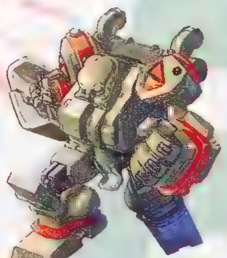

コレが投げだ！アッ○ム?

## ゲイツ

レジスタンス軍のリーダー、神楽千代丸が乗る小型VA。残像を残しつつ高速移動するスゴげな機能や、小回りの利く優秀なブーストなど、貴方のニーズを必ずや満たすであろう素敵なVAである。

地上、空中どこからでも出せる電磁弾が強力(かも)。サイバーEXは連続して必殺対空を繰り出す、通称ゲイツ烈破。


消えーる法である。空中でも可。




コレがウェポン。あまり使えない。

## ヘリオン

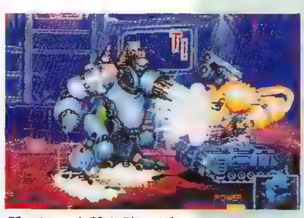
ゲーム中では主にシェイドが搭乗していた、連合軍の試作変型VA。ジャンプ中はヘリ形態に可変するという、一風変わった機体である。当然、ブースト機能は優秀だぞ。

ウェポンと思われていたレーザーキャノンは、実はA2攻撃、こりゃ強いわ。

空中から急降下で奇襲をかける特殊攻撃や、後ろに下がりつつの空中爆撃など、その空戦能力はとっても強力。


空中では強制的に変型する。




ダッシュ攻撃も強いぜ。

## ワーロック

パワードギアにおいて、宿敵アズラエルが搭乗していたVA。パワードギアでは何度も主人公たちに挑んできたが、今回登場しているのは第一形態に近いバージョンである。

さすがにラスボスクラスだけあって、その性能はズバ抜けて高い。長いリーチ、強力無比な必殺技、群を抜いたブースト性能などなど、おそらくゴウキが百人かかっても倒せないであろう。いやマジで。


この八ツ裂き光輪（仮）が強力!!




分・身!!カッチョええー!!

※必殺技コマンドは次号で公開します。


From TV animation
SLAM DUNK
©井上雄彦／集英社・テレビ朝日・電通・東映動画
©BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
大人気！「スラムダンク」の魅力をそのまま再現!!


SUPER SLAMS
スーパースラムス
Run! Jump! and Dunk!
The new "Slam Dunk" video game!!
業務用ビデオゲーム基板
(仕様)8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人対戦プレイ、コンティニュー、途中参加可能／
(上記はすべて標準設定です)※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合があります
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

# 首領蜂 DonPachi



**今月は2面までの基本攻略と、ガッポリ得点を稼ぐ方法を教えよう。**

担当：首領蜂攻略隊長・立衆多



※画面は開発中のものです

## ステージ攻略の前に…

ドンパチには3タイプの自機がある。現段階では、これだとクリアしやすい（orしにくい）などという差は特にないので、どれでも好きなタイプを選ぼう。

自機の装備は、ショットとレーザーの2種類。基本的には、ザコの多いところではショットを、ボスや耐久力のある大型の敵に対してはレーザーを使っていく。ちなみにショットの威力はA、B、Cの順で強く、レーザーはどれも同じ強さになっている。

この使い分けが大変重要。レーザー発射時は、ショット発射時よりも移動速度がずっと遅くなるためだ。また、ボンバーも装備によって異なる（レーザーボンバーのほうが強力）ので、特に対ボス戦はレーザーをメインに使っていこう。

ただし、頻繁に装備は変えないように。自機のスピードが目まぐるしく変化して、弾避けを失敗しやすいからだ。普段はスピードの速いショットを使ったほうが無難だろう。

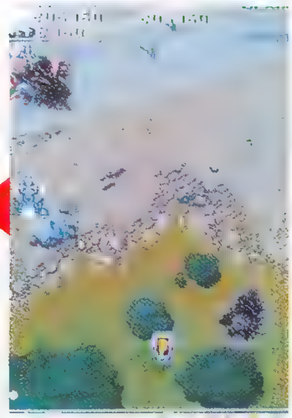
以上、これが攻略前の基礎知識だ。絶対に忘れないようにー

## STAGE 1

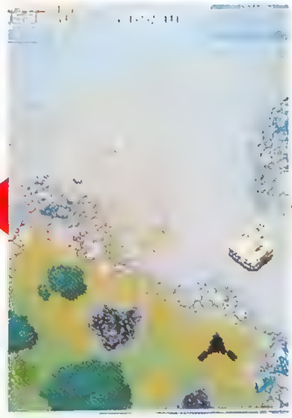
最初の難関は道路上を右から走ってくる大型戦車との勝負。この戦車は自機を狙ってくる連射砲台と、X方向に弾をバラまく砲台の2門を備えている。

ここは連射（ショット）だとどうしても倒すのが遅くなってしまう。出現位置を覚えておいて、レーザーで一気に倒すのがベストだ。

このとき注意してほしいのは、大型戦車が現れる少し前に左から3機、右から2機ずつザコ戦車が弾を撃ってくることだ。大型戦車に気をとられて、うっかり横から撃たれた弾を見落とした、などということのないように！大型戦車の弾避け方法は写真を参照してね。



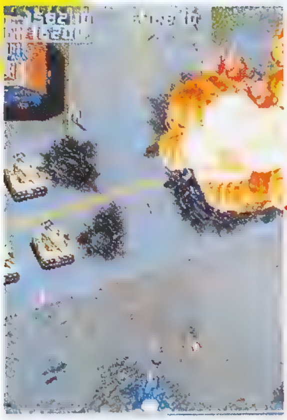
まず左からの戦車3機を、



次に右からの戦車2機を倒しておく。



大型戦車の弾避けはこの位置がベスト。



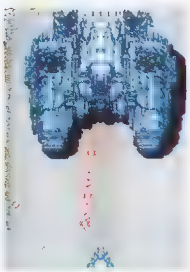
遅れると左からさらにザコ戦車が出現するのでイヤラシイ。

**〈1面ボス〉**

装備をレーザーにして、ボスの持つ砲台を出現順に破壊していこう。手前寄りにある連射砲台の弾はほかの弾よりも少し速いので、危なくなったらショットに変えて逃げよう。レーザーを撃ちながらだと追いつかれてしまう。連射に自信がある人はショットで通して戦ってもよい。



なるべくレーザーで撃ち込む。ザコ戦車を残すなー



ここがベストポジション。弾は遅いからわりと簡単だ。



発狂！こうなる前に倒そうね。

また、この間に右、左の順で1機ずつザコ戦車が出現するので、面倒がらずに倒しておこう。こんなザコの弾1発のために、ボスの弾に対する逃げ場を消されてしまうのは痛いぞ！

ボスが最終形態になったら写真の位置で撃ち込もう。ここは絶対にレーザーを使うこと。粘っていると発狂してとんでもないことになるよ。

## STAGE 2

前半はザコ編隊のラッシュだ。安全にいくならショットで出現即破壊を、稼ぐ人は少し待って画面内にたくさん集めておいてから一気に倒すとよい。

しばらくすると戦艦が現れる。戦艦は中央のブリッジ（艦橋）にある砲台がしつこく弾を撃つので、出現後すぐに下に回って一気にすべての砲台を破壊しよう。このときはレーザーよりもショットのほうがよい。連射に自信がなければ、ブリッジのところにだけレーザーを使おう。

戦艦の後はザコ編隊と中型機の複合攻撃だ。ここはショットを使っていこう。中型機を倒すのが少し遅くなるけど、その分うるさいザコを素早く倒せるからだ。ザコを放っておくと逃げ場はどんどんなくなってしまうぞ。

そして2面の最大の難所、中型機3機によるきつい攻撃がキミを待つ。あちこちに弾をバラまくので、逃げ場はかなり狭い。

安全にいくならボンバーを使って、無敵の間に2機倒せばよい。ボスの手前で、ボンバーを1個補充することができるからだ。

しかし、最終的にはボンバーを使わずにいつでも抜けられるようになってほしい。このくらいの攻撃で参ってしまうようでは、3面以降で生き残ることはまず無理だ。敵の弾をきわどくかわすのも、ドンパチの醍醐味のひとつだ。写真を参考に何度も練習しよう。ポイントはいかに早く2段階目のよけやすい（5WAY）攻撃にさせるかだよ。

この後は戦艦2隻とヘリ型ザコとの複合攻撃だ。ブリッジにある砲台を優先して破壊すれば、特別苦しいところはない。

最後にボンバー1発と、パワーアップをストックしておしまい。そして次に控える手強いヤツは…。

**（2面ボス）**

コイツは手強い。のっけから狭いスペースでの弾避けを要求される。しかし、その避け方はパターン化が可能なので、落ち着いてプレイすればボンバーを浪費することはないだろう。

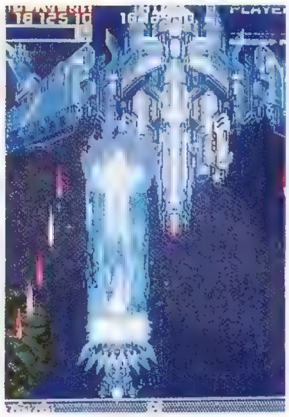
倒し方は写真のようなパターンを2サイクルやればよい。また、**装備は必ずレーザーに固定する**ように。ショットでは黒い円盤状の弾に撃ち負けるぞ！


まず中央の敵を破壊する。



次に左側の敵を完全に破壊する。


そしてまだ手をつけていない残りの１機を倒そう。


最初はこの位置で速いレーザー弾をかわす。


円盤状の黒い弾をレーザーで破壊する。


ボスが左に動いたら右によける。


今度は左によけて、もう一度同じよけ方をくり返そう。


写真の位置から少しずつ下がって黒い弾を破壊する。

**最初に戻る**

## ① 1機100点の敵を10機連続で倒した場合

| ヒット数 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GP表示 | | 300 | 600 | 1000 | 1500 | 2100 | 2800 | 3600 | 4500 | 5500 |
| 実際のGP | | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 1000 |
| スコア | 100 | 300 | 600 | 1000 | 1500 | 2100 | 2800 | 3600 | 4500 | 5500 |

## ② 1機目に10000点、2機目以降100点の敵を連続して倒した場合

| ヒット数 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GP表示 | | 20100 | 30300 | 40600 | 51000 | 61500 | 72100 | 82800 | 93600 | 104500 |
| 実際のGP | | 10100 | 10200 | 10300 | 10400 | 10500 | 10600 | 10700 | 10800 | 10900 |
| スコア | 10000 | 20100 | 30300 | 40600 | 51000 | 61500 | 72100 | 82800 | 93600 | 104500 |

## ゲットポイントの計算式

(Xヒット目の合計得点)=(Xヒットまでに倒した敵の得点の総和)
+(X−1 〃 )
+(X−2 〃 )
+ ・・・・・
+(1 〃 )
=(GP表示の得点)

ここからはドンパチ最大のウリである得点システム、「ゲットポイントシステム」の概要を解説しよう。

ゲットポイントシステムとは、格闘ゲームでいうところのコンボボーナスのこと。要するに敵を連続で倒していけば、それぞれが持つ固有の得点にプラスα点が追加されるというシステムだ。

コンボと判定される条件は、別の敵を約0.5秒以内に倒すことである。ボンバーで倒した場合は認められないが、ショットとレーザーならどちらでもOKだ。

さて、気になるのはその計算方法だが、まずは表を見てみよう。ちょっと分かりにくいかもしれないが、1機目に倒した敵の得点によって、10機目を倒した時点での合計点が全然違っているのはすぐに分かるよね。

簡単にいうと、Xヒットコンボ時には、Xヒット目の敵が持つ固有の得点に、Xマイナス1機目までに倒したすべての敵固有の得点を加えた合計がボーナスとして加算される、ということだ。

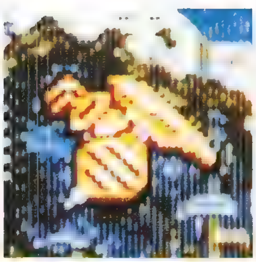
つまり、極限まで稼ごうと思ったら、1機目にできるだけ得点の高い敵を倒すパターンを作ればいいワケだ。このシステムの仕組み、理解できたかな!?

### 次号予告

次号からは基本攻略と、稼ぎパターン公開の二部構成でやっていく予定です。基本攻略は難関の3、4面を、稼ぎパターンではあくなき得点アップへの挑戦をしていきます。

これからは厳しい弾避けを要求されるので、今のうちに2面までをノーミスでクリアできるように練習しよう!

フィールドの至るところに隠されている、蜂のマークの得点アイテム。これも得点アップには欠かせない重要なものだが、詳しい内容は今のところ不明だ。



出現場所はいつも同じなので、あちこち撃ちまくって探してみよう。キミは全部探し出せるかな!?




得点はグーンと上がる!

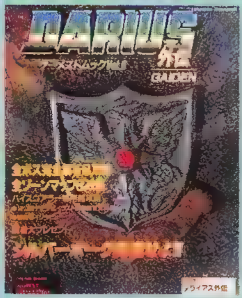


1機目に点の高い敵を倒しておけば…、

# 増刊号・ビデオ・CD・ムック バックナンバーリスト

ちょっとどきどき。

ムック



ゲーメストムックVol.6
## ダライアス外伝
■144頁　■価格980円
■商品番号：GMC-6
悠久の時を経て、再び惑星ダライアスに危機が迫った。戦力は圧倒的に不利、しかし君は人類の期待を一身に背負って戦いにいどまなくてはならない。格納庫には自分の分身となるシルバーホークが静かに君を待っている。さあ、すべての答えを出すために、シルバーホーク発進!!

ムック



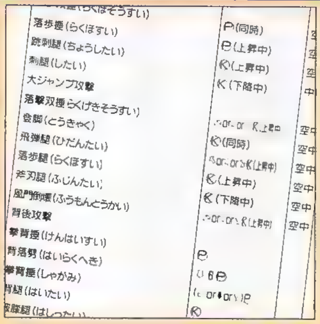
ゲーメストムックVol.7
## スーパーリアル麻雀PV
■128頁　■価格1980円
■商品番号：GMC-7
■付録：メッセージCD
　　　描き下ろしポスター
みづきも綾も晶もぜんぶ、この本さえあれば独り占め。ゲームセンターじゃわからない、あんなことやこんなこと、さらにはそんなことまで、みんなみんな、この一冊でばっちりわかってしまうのだ。

ムック



ゲーメストムックVol.8
## 鉄拳
■125頁　■価格980円
■商品番号：GMC-8
闘いに面倒な御託は不要。この拳ひとつで相手をねじ伏せるのみ。
ナムコの熱い3D対戦格闘ゲーム「鉄拳」のすべてをつめこんだ、ゲーメストムック第8弾「鉄拳」。迫力の10連コンボ。ハイレベルな対戦攻略。にっくき三島平八を倒すためのすべてが、ここにある。



| | | |
|---|---|---|
| 落歩捶(らくほすい) | P(同時) | |
| 跳刺腿(ちょうしたい) | P(上昇中) | |
| 刺腿(したい) | K(上昇中) | |
| 大ジャンプ攻撃 | K(下降中) | |
| 落撃双捶(らくげきそうすい) | | |
| 登脚(とうきゃく) | ←or↓or↘K(上昇中) | 空中 |
| 飛弾腿(ひだんたい) | K(同時) | 空中 |
| 落歩腿(らくほすい) | ←or↓or↘K(上昇中) | 空中 |
| 斧刃腿(ふじんたい) | K(上昇中) | 空中 |
| 風門倒壊(ふうもんとうかい) | K(下降中) | 空中 |
| 背後攻撃 | ←or↓or↘K(上昇中) | 空中 |
| 拳背捶(けんはいすい) | | |
| 背落劈(はいらくへき) | P | |
| 拳背捶(しゃがみ) | ↓6P | |
| 背腿(はいたい) | ←or↓or↘P | |
| 膝腿(はしったい) | K | |

むむ、これはなんじゃ。いやじつはバーチャ2ビデオの付録なんだけどね。片隅だけ見しといてやる。手にいれた者は、全部見られるということだ。

ゲーメストビデオ第15弾
## バーチャファイター2
■120分　価格4800円
■商品番号：GV-15
■付録：EXPLANATORY

皆が待ち望んだ、バーチャファイター2のビデオがついに登場。特殊カメラモードを駆使した、イカすキャラ紹介は、なにがなんでも見なければいかんぞ。

# うしろむき逆立ちでGO!








私はバーチャ2では、初プレイからじじいのみを操り、じじい以外のコマンドはほとんど知らん。彩京の新作「STRIKERS 1945」では、震電しか使うまいとすでに心に決めている。それがやはり美学というものであろう。でもバーチャの腕前は3級。




次にガードボタンを押しながら、左から下を通り、右までレバーを半回転。





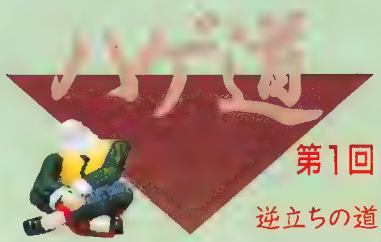
まず⇦Pで、敵に背を向けるのだ。



コマンド完成と同時にガードボタンを離す。うむ、でけた。敵をおちょくるべし。



ぎゃふん!




巷では、やれ最弱だの、技が弱いだの、腰の動きが怪しいだの、名人が出せないだのと、さんざんないわれようの寂しい老人、舜帝。
だがしかし、彼とて酔拳の達人。ただ腰をくねらすだけのヨッパライで終わろうはずがない。いまこそ、じじいをこよなく愛するこの私が、立ち上がらねばー　それがこの、「ハゲ道」。



# なんか、編集部、人が増えている。

**増刊号**

- **ストリートファイターⅡ** No.64('91年10月号増刊) 1000円 [付録]描き下ろし巨大ポスター
- **ストリートファイターⅡダッシュ** No.77('92年9月号増刊) 1200円 [付録]ストⅡダッシュポスター
- **餓狼伝説2** No.91('93年5月号増刊) 1200円 [付録]大張正己描き下ろしポスター
- **ワールドヒーローズ2** No.99('93年9月号増刊) 1200円 [付録]遊べるマッドマンお面ポスター
- **スーパーストリートファイターⅡ** No.108('94年2月号増刊) 1280円 [付録]スーパーストⅡ特大ポスター
- **ギャルズアイランド3** No.112('94年4月号増刊) 1280円 [付録]ギャルズカレンダー
- **龍虎の拳2** No.115('94年5月15日号増刊) 1280円 [付録]SNK特大ポスター
- **スーパーストリートファイターⅡX** No.120('94年7月19日号増刊) 1280円 [付録]スーパーストⅡXポスター
- **ワールドヒーローズ2JET** No.123('94年8月15日号増刊) 1280円 [付録]ワーヒー2JETポスター
- **極上パロディウス** No.125('94年9月15日号増刊) 1280円 [付録]こいつ&あいつペーパークラフト
- **ヴァンパイア** No.129('94年10月30日号増刊) 1380円 [付録]ヴァンパイアポスター
- **真サムライスピリッツ** No.133('94年12月15日号増刊) 680円
- **ゲーメストワールド** No.143(95年5月15日号増刊) 540円

**ムック**

- **サウンドコンプリートスーパーストリートファイターⅡX** ムックVol.1 GMC-1 3500円 [付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** ムックvol.2 GMC-3 1280円 [付録]巨大ポスター
- **豪血寺一族2** ムックvol.3 GMC-2 1680円 [収録]スーパーアレンジCD
- **真サムライスピリッツ** ムックVol.4 GMC-4 1380円 [付録] 真サムポスター
- **バーチャファイター2 ACT1** ムックVol.5 GMC-5 780円
- **ダライアス外伝** ムックVol.6 GMC-6 980円
- **スーパーリアル麻雀PⅤ** ムックVol.7 GMC-7 1980円 [付録]メッセージCD 描き下ろしポスター
- **鉄拳** ムックVol.8 GMC-8 980円
- **ギャラクシーファイト** ムックVOL.9 GMC-9 980円
- **バーチャファイター2 ACT** ムックVol.10GMC-10 1380円
- **ヴァンパイアハンター** ムックVol.11 GMC-11 1380円 [付録] ハンターB2ポスター

**ビデオ**

- **餓狼伝説2** GV-2 収録時間60分 6000円 [付録]舞さま扇子
- **ワールドヒーローズ2** GV-3 収録時間64分 6000円 [付録]雑君紙相撲
- **餓狼伝説スペシャル** GV-6 収録時間120分 7000円 [付録]攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターⅡ** GV-7 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子
- **龍虎の拳2** GV-8 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターⅡX** GV-9 収録時間100分 7000円 [付録]バルログ仮面
- **ワールドヒーローズ2JET** GV-10 収録時間70分 6500円 [付録]雑君JETコースター
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** GV-13 収録時間90分 6500円 [付録]紅丸&東ヅラセット
- **真サムライスピリッツ** GV-14 収録時間90分 4800円 [付録]十兵衛アイパッチ
- **バーチャファイター2** GV-15 収録時間120分 4800円 [付録]EXPLANATORY

**CD**

- **戦国エース** GCD-1 収録時間35分 3000円
- **アルティミットエコロジー** GCD-2 収録時間45分 2800円

## 各商品のお買い求め方法

●㋨屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「㋨屋」で入手可能!

## お問い合わせ先

▶㋨屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
▶㋨屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜〜金曜10：00〜18：00)

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.134〜P.136「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込みは×です)。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

## 注文書

| お客様のお名前 | お客様の住所 TEL. ( ) | 取り扱い書店印 |
|---|---|---|

| ムック注文数 | | | CDビデオ注文書 | | | 増刊号注文数 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| タイトル | | | タイトル | | | タイトル | | |
| 商品番号 | 申込数 | 冊 | 商品番号 | 申込書 | 本 枚 | 商品番号 | 申込数 | 冊 |

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。
コピーしてご使用ください。


イラスト：高荷義之
最強
シューティング
第3弾
誰も知らない歴史がある…
第二次世界大戦末期、
国境を越えた激戦が今あかされる。
STRIKERS
1945
TM
©1995 PSIKYO




セガサターン・
プレイステーション
移植決定!!
GUNBIRD
ガンバード
TM
©1994.1995 PSIKYO



極めれば伝説となる。
すべてを極めたとき、
君の前に敵はいなくなり、
そこから伝説が始まる。
すべての技、すべてのコマンド。そして対戦攻略はもちろん、CPU、段位認定も完全攻略。さらに各キャラそれぞれの技に、全ての返し技を網羅した、「完全返し技表」を掲載。日に日に過酷になっていく闘いを生き残るために、ゲーメストムック第９弾「バーチャファイター２　Act.２」。
３次元を生で体験する。目が、耳が、そして体が、一流の技を覚えていく。乾いた砂が水を吸いこんでいくように、ゲーメストビデオ第15弾「バーチャファイター２」。
そして、伝説がつくられる。つくるのは、もちろん君だ。
VIRTUA FIGHTER 2
©SEGA
VIDEO　発売中
ゲーメストビデオVol.15
バーチャファイター2
定価4800円（税込）
MOOK　発売中
ゲーメストムックVol.10
バーチャファイター2 ACT.2
定価1380円（税込）

'95年もあと7ヵ月!!(だから?)

# コンスポ

プレイステーション　ビング　7月下旬予定　6400円(税別)

あの渋いゲームが再び!!

## ナイトストライカー

©1995 VING Licensed from TAITO CORP.

昔、シューターは必ずやったと思われるあのゲームがプレイステーションで!!

### 近未来都市をかけぬけろ!!

あのゲームが帰ってきた。しかもプレイステーションで!! 基本的な構成は変更なく、昔やった、あの感じでプレイできる。

音はカンペキにゲーセンにあったヤツと同じだ（まあ、CDだからまったく同じだと思うけど…）。

さて、ゲーム的にはと言うと、面構成はまったく変わらず、AゾーンからUゾーンまである。ザコの出現も基本的には同じなのでゲーセン感覚でプレイできるぞ!!

このゲームを知らない人もいるかもしれないのでカンタンに操作方法を説明する。

自機を上下左右で操作し、ボタンを連打して敵をやっつけていくゲームだ。いわゆる3Dシューティングってやつだね。

途中、ビルや木、地上で止まってる敵や敵の弾などに当たるとダメージを受ける。最初はシールドが5枚あり、0になるとゲームオーバーだ。

基本的なコツは、弾をバンバン撃ちまくり、敵が弾を撃つ前に壊せばいい。敵は自機に向かって撃ってくるのでぐるぐる回っていればうまく避けられる。

各面最後にはもちろんボスがいるぞ。そのボスを壊せば1面クリアだ。一応、ボスを壊せなくて、タイムオーバーになってもクリアだ。AゾーンからUゾーン、全21面。クリア後分岐により好きなコースを選べ、最後の6コースのどれかをクリアすればゲームクリア。そのコースのエンディングを見ることができる。

各面クリア時点でタイムボーナス、クリアボーナスなどさまざまなボーナスが用意されている。これらのボーナスの中でパシフィストボーナスというのがあり、自機の弾を一発も撃たずに進んで行き、敵の弾などに一発も当たらずにクリアすると、各面クリアボーナスのときにこのボーナスが入る。1面クリア時点では100万点しか入らないが、ずーっと最後までつづけて行けば最後には2000万もの点数が入るのだ。

このゲームが出た当時、このボーナスを狙って高い点数を出すハイスコアラーと、純粋に敵を撃ちまくりクリアする、2つの流派に分かれてプレイされた。

余談ではあるが、筆者はパシフィストを狙い、ハイスコアを出すために数十万円?使ったことがあった（一応全一プレイヤー）。

話がそれてしまったが、このプレステ版をやった感想は、良くデキたゲームだと思う。音がまったく同じせいなのかもしれないが、昔と同じ感覚で楽しめた。ただ、細かいことをいわせてもらえば、ボスの弾がかなり速く感じた。まあ、それはそれでよしとして、昔やった人は昔のことを思い出しながらプレイできると思う。タイトル画面からネーム入れまでまったく同じなので「オオ、スゲー」と思ってしまうほどだ。

エンディングは各6面用意されてて、昔のまま＋αがある。クリアしてじっくりと見てほしい。このゲームを知らない人もこのゲームをやってもらって、「こんなゲームが昔にあったのか…」と思ってほしい。そう思わせるゲームなのだから…。

まあ、こう書いてもやってみないことにはわからないのでプレイステーションを持っているラッキーな人は、ぜひプレイしてほしい。誰でも気軽にプレイできると思う。

あと、言い忘れてたが、パイロット感覚でコントロールを下にやると自機が上に行き、上にやると自機が下に行くのと、普通に上にやると自機が上に行くのが選べるので安心してほしい。

ボタンはショットだけなのでバンバン連打しよう。パシフィストを狙って行く人は、弾を撃たずにうまく避けまくってほしい。

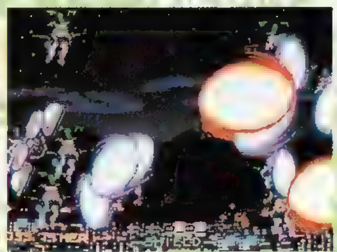
ゲームの難しさもちゃんと選べるので初心者の人はカンタンなほうで、「オレを誰だと思ってんだ!!」って人は一番難しいのでクリアしてほしい。かなり難しいぞ!!（というか、クリアできるのか?って感じ）

（M・I）



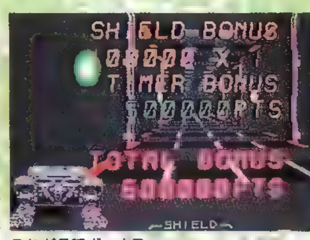
これがタイトル画面だ!


パイプをぬけると、ちゃんと10万点入るよ。

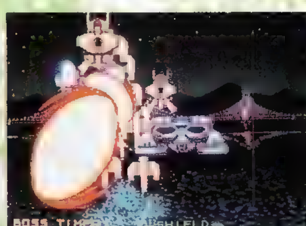

うぉー!!



ロボットだ!!行くぞ!!



これが各種ボーナス。


あぶねー!!

SFC ニチブツ 発売中 5980円(税別)

きつね目の男と…

# ニチブツアーケード クラシックス

おまっとさんでした―ある予言によると、これからしばらくは80年代ファッションが流行するんだとか。みんなもう、知ってるよネ。

そんな折も折、あの懐かしい時代から3つのゲームがカムバック―「ニチブツ アーケード クラシックス」っていう1つのソフトにまとまっちゃって…これって省エネだよねっ。そ～なんですよ、山本さん。

## ムーンクレスタ(80年)

あのころ、ボクらが熱くなったシューティングがこれ。自機のストックは3つなんだけど、小・中・大の3機のマイキャラは合体して戦うことができるんだナ。合体するとリスクが大きいんだけど、連射できるようになる。

あのころのボクらの夢っていったら、もっぱら〝リスクは背負うから、早く合体してバッツンバッツン連射してぇ～〟ってコトだったよね。

あと、敵キャラで〝メテオ〟ってのが出てくることからわかるように、当時は〝ハリウッドのSF映画〟と〝薬師丸ひろ子〟が流行ってたんだよね。全国のゲーセンでは、もっぱらレバー握りながら「カ・イ・カ・ン」とか、みんな言ってたんだ。

今の撃ちまくり、やられまくりのシューティングとちがって、当時は1発1発に全精力を注いでやりまくった、ってカンジだった。


新・ムンクレ。

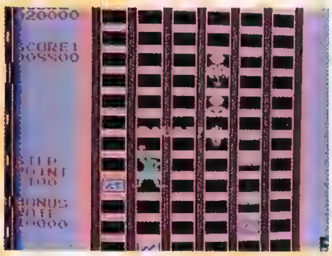

元祖ムンクレ。

## クレイジー・クライマー(80年)

レバー2本を使ってビルを登ったアクションゲーム。今回のは通常のコントロールのみでプレイできるぞ。

懐かしいね。フン攻撃を仕掛ける〝しらけコンドル〟には、当時「ど～かひとつ」なんて言ったよねぇ。あとみんな、落ちたときには「涅槃(ねはん)で待つ」なんて言った。

こういうゲーム、今ないよねぇ。ふんばりポーズでじっと待って、窓があいたら素早く登っちゃうの。レバー、ガチャガチャいわせて。流行ったよね。これと「積木くずし」。このゲーム、なんにも入力しないでいると「ガンバレ」って声援が入るんだよね～。そこまで言う、早見優ってカンジかな。

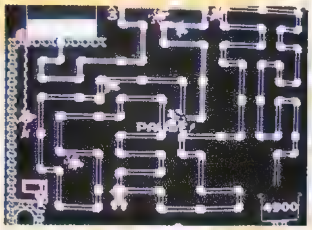

クレ・クラ。

## フリスキー・トム(81年)

水道管にうまく水を流すことが目的のアクションゲーム。ネズミがジョイントを外したり、爆弾に火を付けたりして妨害するぞ。ガチョ～ン。倍率ドン、さらに倍って雰囲気。まいっちんぐ。

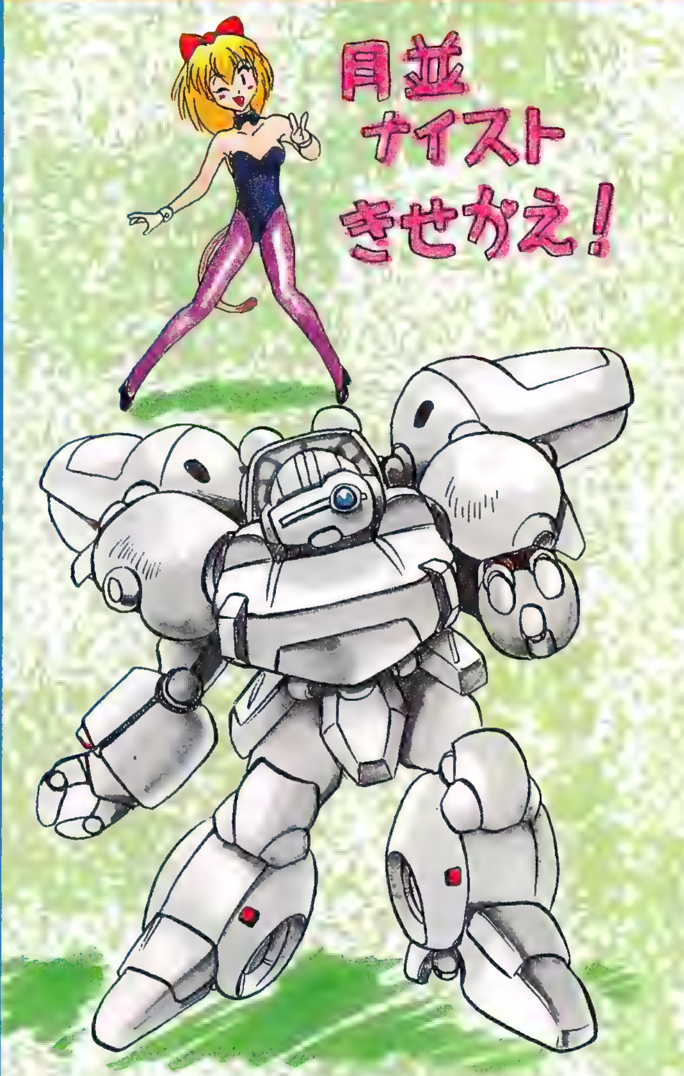
あと、一定量の水を溜めるとバスタイムを楽しむチャームレディに会えるぞ。いや～ん、バカンス娘たちよ。なんちゃって。懐かしいです。

## あれから15年

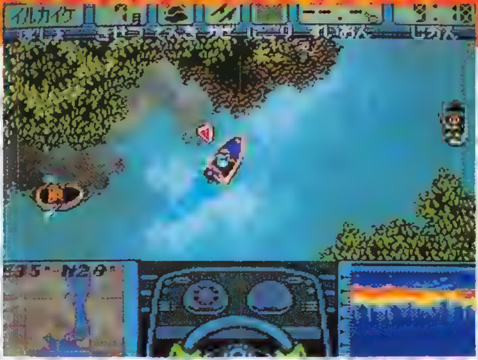

フリ・トム。

懐かしいと書いたこのゲームだが、今回のソフトには、さすがの95年仕様がもちろん施されている。各種オプション機能のほか、ゲーム性をそのままに、グラフィックが現代モノになったアレンジ版モードが楽しめるのだ。

結びはありきたりだが、やはり言いたい。過日、ゲームに熱くなったかつての少年も、今ゲームに熱くなっているキミたちにも、きっと喜べる1本であると。 (キムキム)




| | | | |
|---|---|---|---|
| スーパーファミコン | | | |
| 6月23日 | Mr.Dol | イマジニア | 5980円 |
| メガドライブ | | | |
| '95年夏 | ウイングウォー(スーパー32X) | セガ | 価格未定 |
| 発売日未定 | サムライスピリッツ(CD-ROM) | ビクターエンタテインメント | 価格未定 |
| セガサターン | | | |
| 5月26日 | スーパーリアル麻雀PV | セタ | 8800円 |
| 7月 | PACE DRIVIN' | タイムワーナーインタラクティブ | 5800円 |
| 7月 | ツンビー対戦ぱずるだま | コナミ | 5800円 |
| 9月 | 水滸演武 | データイースト | 6800円 |
| 9月 | ぷよぷよ通 | コンパイル | 価格未定 |
| 9月 | モータルコンバット完全版(仮題) | アクレイムジャパン | 価格未定 |
| 9月 | サンダーストーム&ロードブラスター | エグゼゴ | 価格未定 |
| '95年夏 | ゴールデン・アックス・ザ・デュエル | セガ | 価格未定 |
| '95年夏 | X-MEN | カプコン | 価格未定 |
| '95年夏 | ストリートファイターⅡムービー | カプコン | 価格未定 |
| '95年 | ナイトストライカーS | ビング | 価格未定 |
| '95年 | バーチャファイター2 | セガ | 価格未定 |
| '95年 | ヴァンパイア | カプコン | 価格未定 |
| '95年 | バーチャレーシングサターン | タイムワーナーインタラクティブ | 価格未定 |
| '95年 | バーチャコップ | セガ | 価格未定 |
| '95年 | ガンバード | 彩京 | 価格未定 |
| 発売日未定 | ダライアス外伝(仮題) | タイトー | 価格未定 |
| 発売日未定 | レイヤーセクション | タイトー | 価格未定 |
| 発売日未定 | ハットトリックヒーロー(仮題) | タイトー | 価格未定 |
| 発売日未定 | セガラリー・チャンピオンシップ | セガ | 価格未定 |
| 発売日未定 | 出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK | コナミ | 価格未定 |
| プレイステーション | | | |
| 6月30日 | エースコンバット | ナムコ | 5800円 |
| 7月下旬 | ナイトストライカー | ビング | 6400円 |
| 8月 | 海底大戦争 | エクシングエンタテインメント | 5800円(予価) |
| 11月 | ウルフファング | エクシングエンタテインメント | 価格未定 |
| '95年夏 | ヴァンパイア | カプコン | 5800円 |
| '95年夏 | ストリートファイターⅡムービー | カプコン | 価格未定 |
| '95年 | ガンバード | 彩京 | 価格未定 |
| 発売日未定 | RACE DRIVIN'(仮題) | タイムワーナーインタラクティブ | 価格未定 |
| 発売日未定 | X-MEN | カプコン | 価格未定 |
| 発売日未定 | 出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK | コナミ | 価格未定 |



すべての状況を考慮してバスを探せ! 大物は運だけでは釣れないぞ!!

SFC スターフィッシュ 9月発売予定 1万1800円(税別)

バス釣り王になれ!

# スーパーブラックバス3

君は「バスプロ」を知っているか?バスの運転手のことじゃないぞ。ブラックバスという魚を釣り上げる大会があって、その賞金で生活している人たちのことを言うのだ。日本じゃまだマイナーなスポーツだけど、アメリカじゃゴルフみたいに一年を通して大会が行われていて、その年間優勝者はン十万ドルの賞金を稼ぎだす。う〜ん、まさに男のスポーツだね。

そして今回紹介するソフト「ブラックバス3」は、このバスプロになった気分を家で味わえてしまうという画期的、かつ魅力的なゲームなのだ。

## さあ、バス釣りだ!

ああ、今日は絶好の釣り日和(画面では)。まずは全体マップで自分の位置を確認しながら大物バスのいそうなポイントを探そう。そして時間や気候のことを考えつつ、徒歩やフロート(浮輪みたいなやつ)、そしてボートで湖に漕ぎ出す。そうそう、ボートには魚群探知機が付いているので常時確認だ。

むむ、大物の気配ーさっそくキャスト画面へ。ポイントを決めたらルアーを放れ。もちろん状況に応じたルアーの使い分けも大切なるぞ。

ルアーが着水したら、ここからが腕の見せどころだ。使用ルアーに合わせてコントローラーをグリグリ、餌が生きているように動かせ!

むむ、かかった!激しく暴れるバスに驚くな!慎重に、そして大胆にリールを巻くのだ!うぉー釣り上げた!

## モードは3つで楽しさ3倍

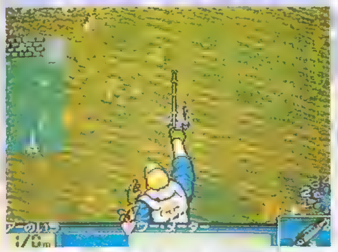
まずは「ビギナー」モード。RPG風に物語が進んでいくなかで、自然にバスフィッシングの基礎を覚えられるぞ。そして、バスを釣り逃しても大丈夫。パーティーの仲間が正しいアドバイスをしてくれる。がんばってNBC(日本バスクラブ)のトーナメントクリアを目指そう。

次に「バサー」モード。バス釣り経験者や「ブラックバス・2」からのプレイヤーはここから始めるのがいいだろう。プレイする場所を実在する全国10カ所の湖、川、ダムから自由に選ぶことができる。また、天候や風なども設定できるから、シミュレーターとしても使用できるぞ。

最後に「バスプロ」モード。国内のトッププロが競い合うJB(日本バスプロ協会)ジャパンプロトーナメントでの優勝を目指せー!

## リアルさを究極まで追求!

実在する一流釣具メーカー11社の協力により、ルアー・リール・ロッドからエンジン・ボート・魚群探知機まで本物でプレイできるのだ。また、「水中の酸素濃度」といった最新理論まで取り入れられているから、もう気分や雰囲気といったレベルではない。これはもう間違いなく「本物」なのだ!!(釣り師ベーなー)





すべての条件が整ったら、あとは釣り上げるのみ。これがビギナーモード。RPG風に物語が進む。

PS エクシング 11月号売予定 価格未定

ロボットアクション!!

# ウルフファング

君は覚えているか?ロボットアクションの名作といわれたウルフファングを!!もはや基板でしかプレイできないと思われていたが、とうとうプレイステーションに移植されることになった。

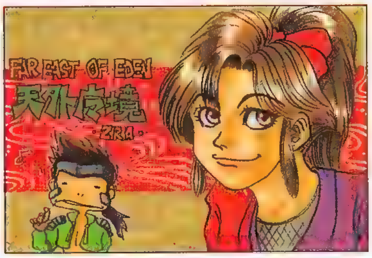
ゲーム内容は自機がロボットの横スクロールシューティングで、自分の機体がカスタムメイドできるのが特徴だ。胴体(特殊兵器)、腕(近接兵器)、足(移動形態)が各々4種類あるので合計64種類の機体が選択可能、各機体には名称があるので愛着が湧くというものだ。

発売は「ぐっすんおよよ」「海底大戦争」(7月発売)を出しているエクシング。11月発売を予定しており、価格は未定。アーケードファン期待のタイトルと言えよう。

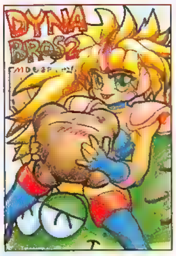


これはアーケード版のウルフファング。

# 飛鳥のご家庭アイランド



(東京都 つなさん) ジライヤがいい味だしてるね。



(沖縄県 Uさん) 曲、キャラ、ゲーム性ともに名作だ。



(石川県 でびさん) ムーちゃんが特別出演。ゲー太郎に惚れた!!



(富山県 羽蘭守気) 移植が待ち遠しいね。もちろん私はモリガンだ。

## クイズ ゲームはな〜に 読者版




ゼルダの伝説「夢を見る島」をようやくクリア。アクションよし、謎解きよしということなしでした。いや〜、小さい画面でもこれだけ感動できるんですね。前々回の答えはミネルバトンサーガでした。

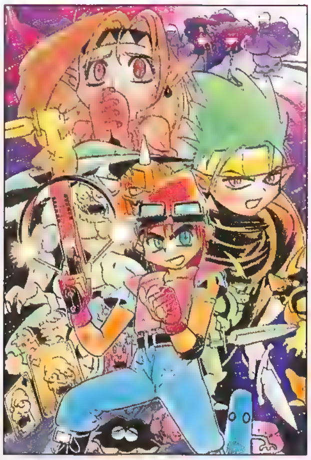
採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



# ゲーメストアイランド鉄の爪

もうすぐ夏だ！サマーだ！ブライアント兄妹だ！（謎）つーわけで、早くも夏休みに向けて計画を練っておる田渕健康エキスパートキット（21）だ。まだ梅雨も明けてないって一のに気が早いネ♥しかしだ！今から計画を立てておいても損はないぞ若人たち！バッキリドッキリプランを立てて、'95サマーをつつがなく乗り切ろうではないか（勉強は？）。

## 理由は嵐のみぞ知る！なぜかカプコンアイランド



⬆（東京都　村雨まき君）
☆ここんところ盛り上がってる（ナゼ？）ルゥスターズ。世界観がえらくヨいのよ。

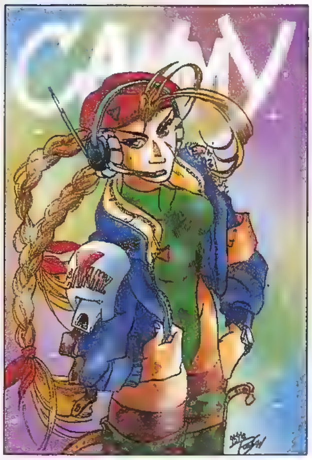
## 今月の定光御大



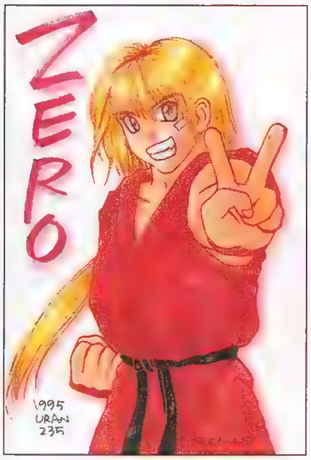
➡（東京都　マーヴェラス定光君）
☆相も変わらずのカオティックさが堪らん。もはや人間国宝95って感じ。



⬆（福岡県　武術師さすけさん）
☆世の中、大・好奇心大会。



⬆（埼玉県　プーさん）
☆ゼロではさすがに登場しないかな？まだ小、中学生だったりする。



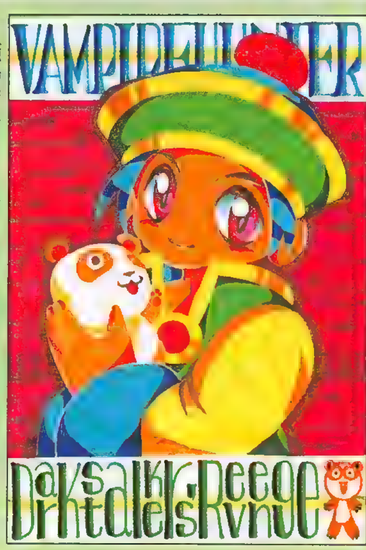

⬆（東京都　ウラン235さん）
☆ストⅠの時のケンの顔は、ムチャクチャに凶悪だったんだが…今じゃ爽やかさんだー。



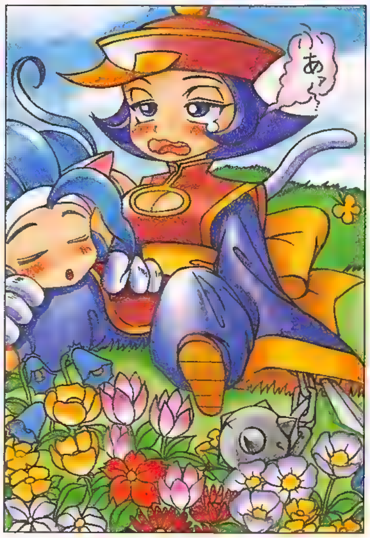
⬆（神奈川県　香彩あられさん）
☆スポーティーな感じのモリさん。ハンター増刊ではモリガン着せ替えコンテストなる、カルマ高々な企画もやっておる。必見！

## 今月のセールス大増刊！ヴァンパイアハンター

死ぬるほどにえげつない連続技と、神をも恐れぬリバーサル魂が炸裂しまくり！未購入の輩は、速やかに1380円握り締めて最寄りの書店へゴゴーゴー！



➡（徳島県　けものさん）



➡（大阪府　水銀猫君）
☆よほほ〜んとした空気がしやわせ。

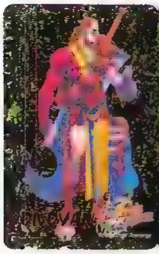
## 超次回予告！

風が叫んだ嵐が呼んだ、またまた奴らがやってくる！かあちゃん泣かした腕っ節、悪い奴らにゃ制裁御免！その名もみんなのD・Dクルゥウゥウゥウー！次回「マッスルハッスル伐採大会」に、清水ダイビーング！…ってのは軽いアメリカンジョークで（重すぎ）次回はぬり絵大会act・1の巻だよ。ふひー。

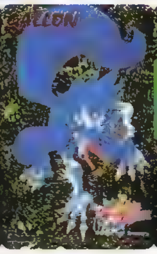
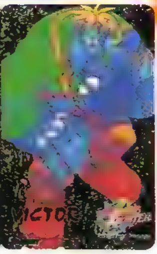



■今月の新作は、表紙でおなじみの藤原ひさし先生渾身の描き下ろしイラストを使用した、ダライアス外伝テレカだ!!

いち押し

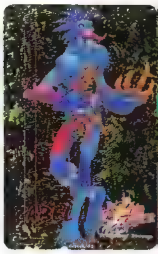
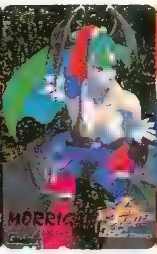
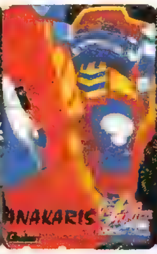
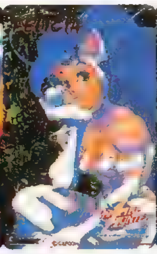


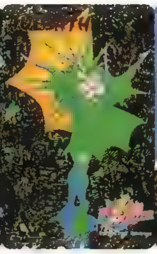




| VHドノヴァンテレカ | VHレイレイテレカ | VHパイロンテレカ | VHフォボステレカ | VHデミトリテレカ | VHガロンテレカ | VHビクトルテレカ | ダラ外伝テレカ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：C-72 | 通販番号：C-73 | 通販番号：C-74 | 通販番号：C-75 | 通販番号：C-76 | 通販番号：C-77 | 通販番号：C-78 | 通販番号：TA-2 |






| VHザベルテレカ | VHモリガンテレカ | VHアナカリステレカ | VHフェリシアテレカ | VHビシャモンテレカ | VHオルバステレカ | VHサスカッチテレカ | アキラテレカ | ジャッキーテレカ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：C-79 | 通販番号：C-80 | 通販番号：C-81 | 通販番号：C-82 | 通販番号：C-83 | 通販番号：C-84 | 通販番号：C-85 | 通販番号：SG-1 | 通販番号：SG-2 |









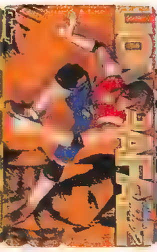



| サラテレカ | ラウテレカ | パイテレカ | ウルフテレカ | ジェフリーテレカ | カゲテレカ | バーチャファイターテレカ | VF 2 アキラテレカ | VF 2 ジャッキーテレカ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：SG-3 | 通販番号：SG-4 | 通販番号：SG-5 | 通販番号：SG-6 | 通販番号：SG-7 | 通販番号：SG-8 | 通販番号：SG-9 | 通販番号：SG-11 | 通販番号：SG-12 |

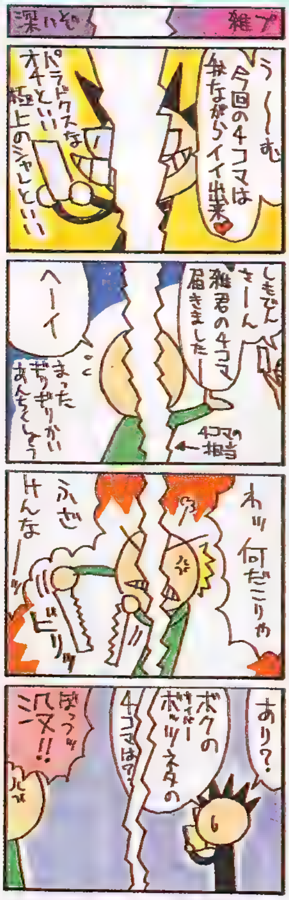







| VF 2 サラテレカ | VF 2 ラウテレカ | VF 2 パイテレカ | VF 2 ウルフテレカ | VF 2 ジェフリーテレカ | VF 2 カゲテレカ | VF 2 シュンテレカ | VF 2 リオンテレカ | VF 2 テレカ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：SG-13 | 通販番号：SG-14 | 通販番号：SG-15 | 通販番号：SG-16 | 通販番号：SG-17 | 通販番号：SG-18 | 通販番号：SG-19 | 通販番号：SG-20 | 通販番号：SG-21 |

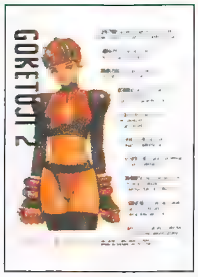



# おまたせ、クララ両Tシャツ5月30日発売!!



| 鉄拳Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：N-1M |
| サイズ：M　フロントプリント |

| 鉄拳Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：N-1L |
| サイズ：L　フロントプリント |



| スーパークララTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：AT-7M |
| サイズ：M　バックプリント |

| スーパークララTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：AT-7L |
| サイズ：L　バックプリント |



| 豪鬼Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：C-71 |
| フリーサイズ　バックプリント |




■クララTシャツ　1800円　AT-6




■スーパークララTシャツ　1800円　AT-7




| クララTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：AT-6M |
| サイズ：M　バックプリント |

| クララTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：AT-6L |
| サイズ：L　バックプリント |




| ダラ外Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：TA-1M |
| サイズ：M　フロントプリント |

| ダラ外Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：TA-1L |
| サイズ：L　フロントプリント |



| 真侍Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-105M |
| サイズ：M　フロントプリント |

| 真侍Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-105L |
| サイズ：L　フロントプリント |

# Tシャツ全品1800円

## Tシャツフェア好評持続中！

■6月15日までにゲーメストTシャツを2枚以上お買い上げの方に、特製オリジナルティ超限定プレシアステッカーをプレゼント！
欲しくばTシャツ買って待たれよ！



■豪鬼・クララ・スーパークララ・サムライロゴTシャツは、バックプリント。他は全部フロントプリント。



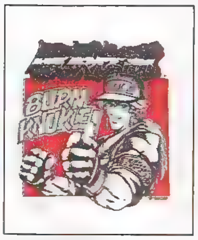
## 既製品のTシャツも絶好調！餓狼SPと対戦野郎Tシャツは完売。みんなありがと〜!!




| サムライロゴTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-46 |



| サムライTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-45 |



| 餓狼伝説Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：W-7 |




| テリーTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-8 |




| 東Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-10 |




| W・H2歌舞伎役者Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：GA-3 |



| マッドマンTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：GA-4 |



| JETTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：A-11 |




| スーパーストⅡXTシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：C-39 |



| X最強Tシャツ |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：C-43 |

## 今月のむーちゃん&ゲー太郎

■前号アイランドに刺激されてか、今までにないほどのハガキが俺様の手元に届いたザンス。ありがと。でも、今月は1枚っきゃ載せられません。ごめん。次号あたりからは安定させたいのだけれど…。



(岩手県　松本さくら丸さん)★む、少女漫画な世界ではケッコウいい女?

## ゲーメストビデオ最新作はV-ハンターEX大会ビデオだ！




## 絶賛爆烈級に発売中!!

★もう見てくれたかい?アキラの9段(名人)達成をはじめ、熱〜い対戦収録やCPU攻略が120分詰まって、たったの4800円！付録は評判の高いキャライメージ紹介に、完全技表が付いて56頁の満足企画小冊子だ!!

| バーチャファイター2ビデオ |
|---|
| 価格4800円　送料：H |
| 通販番号：GV-15 |
| 付録：EXPLANATORY |




## 突然発売！大会ビデオ

★5月3日に行われた、V-ハンター大会の高レベルな試合内容をどーしてもみんなに見てもらいたいーってことで発売が急遽決定。もしかしたら君のプレイも収録されているかもよ!?

| ヴァンパイアハンターダークストーカーズバトル |
|---|
| 価格5800円　送料：H |
| 通販番号：GV-16 |

# モリガンコスプレセット大登場！

## ■あのモリガン様の超絶魅力的なボディスーツを見事に再現したコスプレセットが発売！

■タイプは三種類。

**ボディ黒にタイツ茶、ボディ赤にタイツピンク、ボディブルーにタイツパープル。**このいずれかのタイプから選んでください。サイズをちゃんと書くことも忘れなく。ヘアバンド、羽根飾りもついて価格は８万2700円ナリ。今すぐ購入してモリガンになりきっちゃうのがナイスな選択だ！

■また、この製品も春麗コスチュームと同様に完全オーダーメイドなので、商品のお届けに約１ヶ月半ほど時間がかかります。






★どんなスタイルな人にも対応できる、夢のコスチューム。部屋に飾っとく人には問題ないケド…服が良くても身に付ける本人までは変身できないのが難点ではあるが…男性でも着用できます（見たかないが）。

| モリガンコスチューム |
|---|
| 価格82700円　送料：E |
| 通販番号：CH-1M |
| サイズ：M　タイツ：茶 |

| モリガンコスチュームブラック |
|---|
| 価格82700円　送料：E |
| 通販番号：CH-1L |
| サイズ：L　タイツ：茶 |

| モリガンコスチュームレッド |
|---|
| 価格82700円　送料：E |
| 通販番号：CH-2M |
| サイズ：M　タイツ：ピンク |

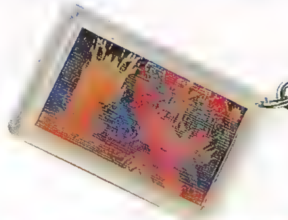
| モリガンコスチュームレッド |
|---|
| 価格82700円　送料：E |
| 通販番号：CH-2L |
| サイズ：L　タイツ：ピンク |

| モリガンコスチュームブルー |
|---|
| 価格82700円　送料：E |
| 通販番号：CH-3M |
| サイズ：M　タイツ：パープル |

| モリガンコスチュームブルー |
|---|
| 価格82700円　送料：E |
| 通販番号：CH-3L |
| サイズ：L　タイツ：パープル |

写真提供:チャコット

# 変わりダネ新製品、ステレオグラムキーホルダー見参！まあ見ておくれ！



| VHドノヴァンキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-86 |

| VHレイレイキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-87 |

| VHパイロンキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-88 |

| VHフォボスキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-89 |

| VHデミトリキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-90 |

| VHガロンキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-91 |

| VHビクトルキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-92 |

| VHザベルキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料： |
| 通販番号：C-93 |

| VHモリガンキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-94 |

| VHアナカリスキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-95 |

| VHフェリシアキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-96 |

| VHビシャモンキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-97 |

| VHオルバスキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-98 |

| VHサスカッチキーホルダー |
|---|
| 価格380円　送料：B |
| 通販番号：C-99 |

※ゲ屋にはGWごろに店頭に並ぶ予定です。

**（見本）**

★とまあこんな感じでパラパラと違う写真が入っているんですよ。




## ■ヴァンパイア　ハンターステレオグラムキーホルダー好評発売中!!

●一見何の変哲もないキーホルダーに見えるが、それが違うのだよ。こればっかりは実際の商品を手に取って見てもらわないと分からないんだけど、中身を説明すると…３枚の写真が一枚に組み合わされてて、角度を変えると絵が変わる！

　今回はヴァンパイアハンターの各キャラクターが使える必殺技の中から３つずつセレクトして、コマンドと写真を見本のように組み合わせて作っているのだ。

　ゲーセンで、コマンドをド忘れしてしまったときなんかには便利だし、見た目もカッコイイものばかりを集めているからイイ感じだぞ。全キャラ制覇してくれい!!

## 読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

| 送料 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A | 何個でも……100円 | D | 3個まで……200円 | |
| | | | 4個以上……400円 | |
| B | 2個まで……100円 | E | 何個でも……500円 | |
| | 3個以上……400円 | F | 何個でも……800円 | |
| C | 1個なら……200円 | G | 単品発送……800円 | |
| | 2個以上……400円 | H | 何個でも　………(サービス)無料 | |

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：都築ナコルルテレカ１枚 ……100円(A)
龍虎２おとめ～ずポスター１組(単品発送品) ……800円(F)
ナコルル人形３体 ……500円(E)
極パロレポバ２冊 ……400円(C)

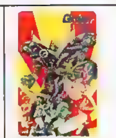
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



④システム手帳：30点



⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

**郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社**

**お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)**

### 毒錆戦闘員の叫び




（読サビ超獣バカモンガー）

★EDは気にくわぬが、あのイッてる頭脳のリリィナ様に♡

　フゴォ～！たくさんのおハガキありがと～!!まだまだ、新グッズのリクエストは受付中だので、ビシバーシおたよりちょうだい。

　今月の目玉は何と言ったって、モリガンコスチームだ！フゴォ!!

　早く私を殺してぇ～！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

# 払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 ー 4 ー 9 8 4 2 0

金額　千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名　株式会社　新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

通信欄

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | 送料　円 | |

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名にフリガナをふってください

電話番号　　－　　）

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

# 払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 ー 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名　株式会社新声社 DSB 30

金額　千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

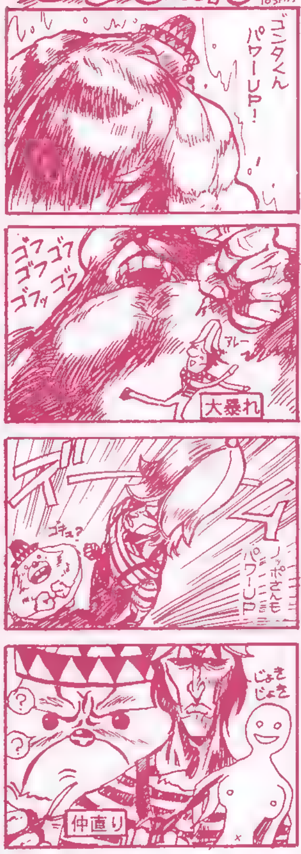
料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

# できるかな

TOSHI




■バーチャギャラリー（仮）開催！VFまたはセガ関連のイラストを各道場で募集→展示します。宛先はゲ屋瓦板「バーチャギャラリー（仮）」係まで。おハガキ待ってまーす♡

# ゲ屋瓦板

第62号　1995年　5月30日　火曜日
天下一ゲーマーの店マルゲ屋発行

## 全面戦争突入か？絶好調バーチャ道場ゲ屋上六店が心斎橋G-GOに宣戦布告!!

### 鷹岬諒先生サイン会

4日は東京、5日は大阪で開催されたKOF'94外伝①発売記念のサイン会。当日集った若人たちは3種類のイラストに大感激でした。



ねえみんな、ラジオは聴いてくれた!?私も自分の声を電波で聴いてドキドキしちゃった。ぜひ感想おくってね。

**恒例！月間イベントは今月も2本立てでGO！**

遂に潜在能力公開でがぜん燃える餓狼伝説3とキワモノ通好みこれぞADKのワールドヒーローズパーフェクト。今月はこの2本で5人抜きよ。

**祝!!上六店2周年記念特別セール（とイベント）！**

おかげさまで上六店は6月25日で開店2周年を迎えることとなります。日頃の感謝の意をこめて上六店では19日から25日までの一週間1000円均一といったお買い得均一セールを実施します。また、今はまだナイショだけど月末には両店同時のビッグイベントも企画中！見逃しちゃダメ。

**6月4日。Vハンター大会ビデオ発売記念イベント**

5月25日にはムックが発売され30日には全国大会の頂上対戦を収録したビデオも発売されたヴァンパイアハンター。今回のイベントはゲーム大会はもちろん、全国大会の上位者を両店に迎え、大会ビデオの解説ありとヴァンパイアハンターはまだまだ盛りあがる。これでダークストーカーズたちの戦いにチャンピオンシップの強者を迎え、一層ハイレベルに！

**ニューグッズ最前線！6月の新商品はこんなの**

**○藤原ひさしダライアス外伝テレカ** 1200円
**○ヴァンパイアハンター最強バトル**（予）6800円

コミックではストⅡとネオジオギャルのアンソロジーの2巻が発売です。また大好評の春麗に続き、**モリガンコスプレセット**が入荷します。予価8万円なの。最後に感動モノの**テリー革ジャン、グローブ、帽子**が発売決定。値段は3万5千円、3千円、4千円の予定。詳しくはお店で。

## ■6月上半期のイベントスケジュール

| 開催日 | 東京内神田店 | 大阪上六店 |
|---|---|---|
| 3日（土） | **サイバーボッツゲーム大会** ブースト、ビット、ドリルにロッド。メカマニア涙のメカ物対戦ゲームだ。 | **風雲黙示録ゲーム大会** 何が斬新ってやはりあの迫力ボイスでしょう。とにかく気合で勝てー |
| 4日（日） | **ムック&ビデオ発売記念ヴァンパイアハンターゲーム大会** ちょっと遅れたのにはわけがある。当日には全国大会上位者を迎え、また大会当日の模様を収録した㊙ビデオ上映も予定されている！来るしか。 | **東京店と同時開催** |
| 10（土） | **第2回ゲ屋道場主催VF2鉄人戦** 参加者は各主催店舗の入門者で、かつ段位取得者に限られます（大阪店のみ18日対抗戦の選考をかねています） | **東京店と同時開催** |
| 11日（日） | **第2回ゲ屋道場主催VF2無差別級トーナメント** 参加資格は特になし！戦いたいヤツが来い。なお、前号の告知は間違いでした。ごめんなさい。 | **東京店と同時開催** |
| 17日（土） | **ばくばくアニマルゲーム大会** セガ快心のポリゴン落ちゲーばくばくアニマル。うまくエサを与えて高得点をねらうべし。 | **東京店と同時開催** →大阪店のみ、選ばれたVF2戦士たちが別動隊として、心斎橋のG-GOにこの日殴り込みを敢行するぞ！ |
| 18日（日） | **風雲黙示録ゲーム大会** 3日大阪店と同内容 | **サイバーボッツゲーム大会** 3日東京店と同内容 |

## メルティ秘密の小部屋

**5・14東京に続き6・18は大阪心斎橋が戦場に！バーチャ道場の戦いに終わりはない！**

なんだか秘密の小部屋って言ってもぜーんぜん私のこと書けないんだもの。次こそは勝手に書いてやるんだから！じゃインフォメーションいきます（ちょっと不満）。

まず、5月14日は東京店で大盛況だったバーチャ道場対抗戦が今度は大阪で実現するの。しかも今回はゲ屋道場が殴り込むんだって。**日時は6月18日（日）大阪の心斎橋G-GO**にて。

なお、**当日はこのほかにGYU氏による百人組手も同時開催**されて大興奮必至！ぜひ来てね。もちろん東京店と同じように上六店からの参加者の選抜は10日と11日の大会で行います。こっちもよろしく（当日殴り込み部隊は別になります。店内でのイベントは別にあるから忘れないでね♡）。

それから、前回告知したニュースタンプカードシステムについてもう一度説明します。5月から今までのスタンプカードが通常の非売品グッズとの交換に加えて、金券としても使用できるようになりました。**スタンプ20個で千円分、同人誌には使用不可、お釣りの発行はできません。**高額商品の補助に使うといいよ。うまく使ってね。

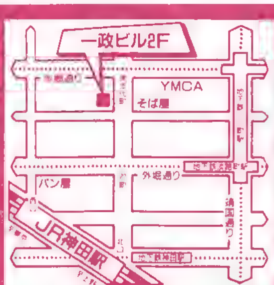
次は同人誌ファンに朗報！ゲ屋両店で6月から月の売り上げトップのサークルを表彰することになりました！非売品グッズのプレゼントは超魅力的だぞ。最後に注目商品のお知らせ。アメリカから輸入したトレーディングカードゲーム！第4版は6／上入荷予定。



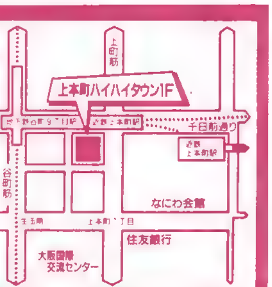
（高知県　柴岡はじめさん）

★さてさて今回から始まった、メルティのイラストコーナー。記念すべき第一回は、私のところに初めて届いたハガキだった、はじめさんの作品で〜す。







ゲーメスト／コインジャーナル共催

## 第7回ゲーム懸賞論文　第二席

# アーケードゲームが持つ将来の方向性について

八塚国博さん（23歳　広島県）

ゲームに与えられた使命…それは人に対して利益を与えることである。もちろんメーカーやオペレーターサイド、そしてプレイヤーサイド、それぞれの立場によって、物質的なものか精神的なものかは異なってくる。メーカーであれば売れるソフトを開発することを目標とするだろうし、オペレーターは消費者に売れる(たくさん遊んでもらえる)ソフト開発を期待するだろう。そしてプレイヤーは自分にとって面白く遊べるソフトを求めるだろう。

それぞれがそれぞれの利害関係に沿って、多少似通ってはいるが、必ずしも同一のものとはいえない意識を持っている。それらの微妙な意識の相違が、ごく自然にバランスの取れている状態、それがゲーム業界（この文章ではとくにアーケードゲーム）にとって最良の状態であろうと思われる。

それらの意識関係を垣間見ようとするなら、とりあえず近くのゲームセンターに行ってみるといい。そこに入っているソフトとプレイヤーの状況をみれば、だいたいの様子は飲み込めるはずである。たぶんこの文章を読んでいる人は大抵ゲームセンターに足を運んでいるだろうから、今の状況がいかなるものであるかはわざわざいうまでもないだろう。見てのとおりである。

で、この現状をいかに把握するべきか、ということになると、これはどうも一概にいうことはできない。

中には「特定の種類のゲームばかりに依存しており、すでにマンネリ化していて、先行きはどうも暗い」という人もいるだろうし、「いやいや、現在成長段階にあり、これからも期待できる」という人もいるだろう。

### 安定期を迎えたゲーム業界。今後、冒険は…!?

最近のゲームセンターのゲームを見る限り、ある特定タイプのゲームへの依存度が急激に高くなっており、稼働率もほかのジャンルのものと比較してもはるかに高いようだ。

確かに今の状況を「マンネリ化」していると感じている人は少なくないだろう。しかし、ある特定のゲームのフォーマットが確立し、定着したという点においては、現在「安定期」を迎えているともいえる。

安定した供給ができるソフトを持つ、ということはメーカー側にとって理想的なことのはずである。プレイヤー側から見ても「安定したソフト」、いわゆる知名度の高いスタンダードなものとして、比較的安心して遊ぶことができるだろう。家庭用ゲームソフトでは、目玉商品は「お約束のもの」として、もうなくてはならない存在となっているようだ。「マンネリ化」していることは確かなのではあるが、それでもかなり売れているのは事実であり、それはそれで立派なことだと考える。アーケードゲームでもそのような存在があってもよいのではなかろうかと思うのだがどうだろう？

もちろん危険性も存在しないわけではない。ゲームソフトは流行に左右されやすい性質を持っているからである。流行というものは必ず終わるものであるから、今の状況が一時的なものとして止まるようであれば、一度に経営を危うくするゲームメーカー、ゲームセンターも出てくるに違いない。

「今のゲームメーカーは、経営側が売れるものだけを作ることを要求するがゆえ、あまり冒険的なソフト開発ができなくなった」。そういう話を時に耳にすることがある。当然のことながらゲームメーカーはソフトが売れていくらの商売である。極論になるが、いくらつまらないものを作っても、それが売れればよいのである。利益を確実に得られる方策があればその方策を取るのは当然であるといえる。たとえマンネリ化していても、現在流行っていて、しかも既存の蓄積があるソフトを開発したほうが手早く、それでいて失敗の可能性が低い。そしてそれに続けとばかりにありとあらゆるメーカーが追随する。その結果、ゲームセンターに同じようなフォーマットのゲームが面白いほどズラリと並んだのである。

どうも現在のゲームソフトは供給過剰気味の傾向にあるようだ。最近のソフトの入れ替わりは激化していて、それぞれのソフトの寿命が短くなっていることは確かである。ゲーム雑誌などで話題だけ先行させておいて、だましだましやっている傾向すらうかがえる。

しかしながら今のところ供給抑制の兆候はまるで見えない。ゲームメーカー間の横のつながりが弱いのだろう。何の取り決めもない中、個々のメーカーがそれぞれ自由にソフトを開発し、販売しているのが現状のように思える。ゲームメーカーの自由な創造力は尊重されるべきだ。しかし際限がまるでないのも問題ではなかろうか。このままいくと、へたすれば共倒れにもなりかねない。そうならないためにもメーカー間の横のつながりの強化は必要だろう。そしてメーカー間で積極的にイニシアティブを取っていくべきだと考える。ソフト供給のバランスを取ることがより良質なソフト供給につながると思うのだが…。

### 「ゲームの味付け」がプレイヤーを引き付ける

とはいうものの、ゲームソフトの将来の方向性を見出すのは非常に困難な問題だろう。「よくできたゲーム」＝売れるゲーム」であるとは必ずしもいえないところがある。趣向を凝らした秀逸な作りのゲームがあまり売れなかった、ということもしばしば起こっている。いくら綿密な内容を持つゲームであっても、それをプレイするプレイヤーがほとんどいなければ、結局それは「遊べないゲームソフト」ということになってしまうのである。やはり売れるようなソフト作りというのは大切なことで、ここで「ゲームの味付け」が重要となってくる。

「今やゲームはキャラクターで売る時代だ」という人もいる。実際ゲームキャラクターがゲームの世界にとどまらず、あらゆるメディアに進出しているところを見るに、あながち間違ってはいないように思う。

ゲームは最初のとっつきが勝負だという。とくにアーケードゲームは家庭用ゲームと比較してもその傾向が強いだろう。プレイヤーは最初ゲームを見るときにいったい何を見ているのか。ゲーム性もさることながら、やはり「見た目」にかかってくるところは大きいだろう。これは決してゲームだけに限ったことではない。たとえばある一つの商品があるとする。それを2つに分けて、一方だけ美しいディスプレイを施してそれぞれを少し離して販売するとどうなるか。まず間違いなくディスプレイを施したほうの販売数が、施していないほうのそれを上回るだろう。このことからも、見た目が人間の消費行動を行わせる動機として、大きな要素になっていることがわかる。ゲームも今のプレイヤー層に合った味付けを施すことは重要であって、その点においてはキャラクター作りも大きなウェイトを占めているのである。

現に最近のゲームの味付けが、プレイヤー層の開拓に寄

与したところは計り知れないものがある。しかしこれにも全く問題がないわけではない。

## ゲーム業界には、正しいことも誤りも存在しない

実際、今現場でゲームを作っている人間はゲームマニアがほとんどだろう。人間というのはどうしても自己の主観を大切にしてしまうものである。彼らの視点を基準にしたゲーム作りを行えば、当然偏ったものができる。今のゲームはどうも複雑になりすぎていて、プレイヤーをかなり選んでいるような気がする。確かにゲームメイクの技術は向上し、それに伴ってプレイヤーの技術も向上した。しかしそれはゲームマニアの範囲においてのみの話で、ゲームマニア層と一般層との格差は広がる一方なのである。

そして、今開拓されつつあるマニア層が将来のゲーム業界を支えることになり、再びマニアックな路線を走る。方向転換を行いたくてもうまくいかない。「ゲーム業界のジレンマ」がここにある。

そう考えると、ゲームマニアは淘汰されるべき存在なのかということになるが、それはよくわからない。ゲームマニアはゲームをよく知っているがゆえに重要な存在であり、それがゆえに危険な存在でもあるといえる。

おそらく現状のままではゲーム業界、とくにゲームセンターはいつまでもマニアックな領域から脱却することは不可能だろう。しかしそれが間違ったことなのかどうか、それも一概にいえないことだと思う。それぞれが存在し続けていく方法は、それぞれの意識の違いによって異なってくるものだ。「こうでなくてはならない」という絶対的なものは存在しない。

個人的な意見を言うとすれば、ゲーム業界はもっと新鮮な息吹を注ぎ込むべきであって、あまりマニアック過ぎず、もっと一般に対してフレンドリーなソフト開発を行っていく必要があるように思う。このままではあまりにも将来が危ぶまれてならないのだが。これも杞憂に過ぎないのであろうか？

結局のところ、確固とした答えは見つかってこない。なにせゲーム業界はほかの業界と比べてまだまだ若い業界である。今までも試行錯誤の繰り返しだったし、これからもそうだろう。どうもゲームの進むべき方向性が見えてくるのは大分先のことのように思える。それがいつになるのかはわからない。

とりあえず、それぞれがそれぞれの思うがままにゲームと付き合っていけばいいのだろう。自分もそうするつもりだ。これではあまりにも無責任だといわれるかもしれないが。

なにせゲームというのは趣味のカテゴリーなんだ。趣味においては個々の意識は尊重されるべきであって、干渉することもしてはいけないし、非難も侮辱も存在してはならない。

「ゲーム業界においては正しいことも間違っていることも全く存在しない。ただただ現実だけがそこに存在している」。それが今の自分が出しうる最良の結論である。

## 講評

「近頃のゲームはマンネリだ」「ゲーム業界は停滞期だ」。どちらも最近よく聞く批評です。しかし、これらの声ばかりが大きすぎて、「本当にそうなのか？」という疑問が抑えつけられている感じがしないでもありません。

この論文では、そのような批評に対する素朴な疑問がハッキリと示されています。「マンネリ化＝悪いこと」と決めつけることはせず、メーカー、オペレーター、プレイヤーそれぞれの立場でゲーム業界の現状を分析する手腕は、読み手に世間の批評を鵜呑みにさせないパワーを持っています。

また、ゲーム業界が現在進みつつある方向も「ゲーム業界のジレンマ」を挙げて巧みに説明し、説得力のある論文になっています。

ただ、「ゲームマニアがゲームを作っている」という考えは、間違いだと思います。開発の人と直接会ったり話したりする機会が多いからこそ感じることなのですが、彼らは間違いなくゲーム作りの「プロフェッショナル」です。

また、表題にもある「アーケードゲームが持つ将来の方向性」について、もう少し具体的な指標を示してもらいたかったと思います。（渡辺）

アサルトコンパネが不調。ピンチ!

# レゲーの魂

今回はコナミ一色でいこうと思います。

担当：KAL

ライター持ち回りのゲームレビューコーナー、略して「思ゲー（仮）」の2回目をお送りする今回は、立衆多君による「イー・アル・カンフー」だ。それではさっそくいってみよう。

## イー・アル・カンフー（コナミ）

担当：立衆多

KAL師匠に「書いてみる?」とのお誘いを受け、鼻息荒くしながら筆をとりました、一応レゲーマニアの立衆多であります。

小学生当時、地元のスーパーマーケットの一角でハマりまくった思い出深いこのゲーム。ではその魅力に迫ってみましょうか。

### 歴史は決して浅くない 1対1対戦格闘ゲーム

1対1の対戦格闘ゲームは、比較的新しいジャンルであると思っている読者も少なくないだろう。

今から数えること10年前、コナミから衝撃の作品が発売された。その名は「イー・アル・カンフー」。11人の個性豊かな格闘家たちと拳を交える、というゲームだ。

当時の格闘ゲームは、1発殴ればスッ飛んでいく雑兵がワラワラと出てくるものがほとんど。1対1で、相手と同じバイタリティーで闘う形式は斬新だった。

現在のゲームと違うのは、どんな攻撃でもダメージ量は同じで、8回くらうとKO、というシステムだったこと。それから残機制で一本勝ちというルールも、今となっては懐かしい。

### ここにも歴史がある!? ストーリー抜粋

インストカードに載っているストーリーをキミは知っているかな? 知らない人のために載っけてみたので、まずはコレを読んでみてね。

ウーロンの尊敬する父は、カンフーの達人であった。しかし幼いころ、父は遺言を残し世を去った。「ウーロンよ、私はカンフーの頂点を極めるため王座杯に挑んだが、無惨にも敗れた。おまえの力で、この無念を晴らしてくれ」

ウーロンは、その言葉を胸にチャー先生の門を叩くのであった。厳しく長い修業の末、いよいよその日を迎えようとしている。緊張と興奮の中で11人の強敵が待ち受ける。ウーロンよ、16の必殺技を駆使し、父の遺言を果たせ。王座をその手でつかむのだ!

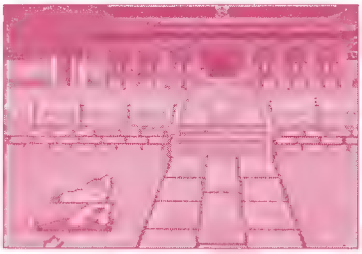
…てなワケで、ウーロンは父の遺志を継ぐ男だったのだ。師匠がチャー先生というのがなんだか面白い。

### まさにカンフーの達人 多彩な技の持ち主

ウーロンは16の必殺技を持っている。とはいってもパンチとキックだけで飛び道具などは一切持っていない。

コンパネは8レバー2ボタン。しかも全方向とも違った技になっている。当時としてはすごいことだった。個人的には開脚パンチと旋風脚が好きだな。

そう、音声もスゴかった。パンチは「はいっ!」、キックは「とうっ!」みたいな声とともに技を繰り出し、エクステンド時は「シェイシェイ」という天の声が…。ネームエントリー時にボタン連打をかますのがお約束だった。



開脚パンチ!対ブルースには重宝するのだ。

### ミニ紹介 11人のライバルたち

●BUCHU
某有名レスラーにそっくり。急所に攻撃が入ると目がデカくなるナイスガイだ（!?）。

●STAR
手裏剣を使う女キャラ。投げるフォームがとっても上品。

●NUNCHA
スタート時には必ずデモンストレーションをする。2周目になると急に強くなった（でも実は…）。

●POLE
棒術使い。棒を振り回す音がリアル。

●FEEDLE
3人同時に相手する唯一のステージ。1発殴ると後方に飛んでいく。



旋風脚｜足の回し方がイカす。

●CHAIN
分銅のついた鎖を使う。このステージから舞台は寺の境内に変わる。

●CLUB
棍棒と盾を持つ強敵。誰もがハマッた手強い奴だ。



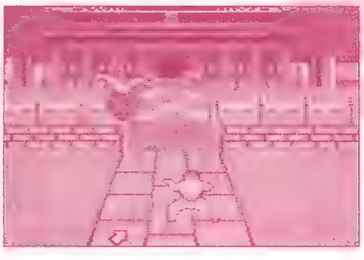
中段技はすべて受け止める。キッタネー!（当時は）

●FUN
扇子を投げる女キャラ。扇子は蛇行しながら飛び、ロングジャンプをも撃墜する。

●SWORD
日本尊命そっくりのヘアスタイル。忍び足が妙に怪しい。

●TUNFUN
トンファーを両手に持った憎い奴。ときどき画面の反対側にワープするのがズルい。

●BRUTH
最強の敵。ジャンプキックを空振りすると急に強くなる。中段パンチは恐怖の必殺技だ。



見よーこの筋肉美を。某有名アクションスターも真っ青だ。

### FOREVER

ちなみにこのゲーム、11人全員を倒すと1人目に戻ってランクが上がる。2周目以降のパターン作成は熱かったなあ…。

今では基板そのものを所有するまでのいい身分になりました。コナミさん、いいゲームをありがとう。当時の思い出は永遠の宝物です。

### こんなんどうですか!?

「どうしても連絡を取ってみたい」

ゲーメストには、当然、様々な情報を持った人が投稿している。
そこで、ゲーメスト・レゲ魂係サマにお願い。
連絡の中継点をやってほしい。してください。
僕は北海道、札幌在なので、花田史記さん、畑中裕也さんなどのレゲーゲーマーさんと話がしてみたいです。
と、いうことで中継してもらえるのなら、差出人の側が用意すべきもの等を教えてください。
それともゲーセンで会うのを期待するしかないのでしょうか？
よろしくお願いします。
（北海道　加藤公一君）

●以前、ある常連の投稿者に、「ゲーメストには読者と読者の（直接の）交流の〝場〟がない。ひと昔前の某誌のようなぁ…」と言われたことがあって、あ〜、確かにそうかもな〜、と考えたりしてたんですよ。

たまにあるよね、読者同士（といっても主に常連投稿者だけど）がどっかに集まって、座談会みたいなのをやって、というようなノリのやつ。まれにそれが記事にもなったりして。

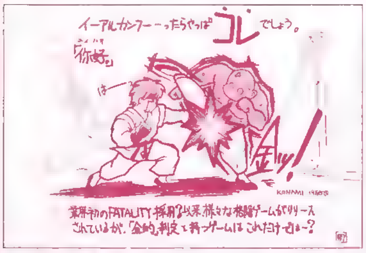
うちでもそういうのできたらいいかもなぁとか考えてはいたんだけど、企画上なかなかそう簡単にはいかないものなんだ、こうゆーのって。

で、今回の加藤君のような内容のお便りは、たまにはくるんだけど、お互いの都合とかもろもろあるでしょ。このコーナーも伝言板みたいにするわけにいかないので、とりあえず今回は相手方の反応待ちってことでどうでしょう？　この話がふくらんでいって企画として成り立つようになったら、また誌面で取り上げましょう。こちらも積極的にいきたいんだけど、ね。

とまぁ、こんな感じで次回へ続く、のレゲーの魂。

ライターのゲームレビューで「誰さんに何々をレビューしてほしい」といったことや、最後の加藤君の案などについてのご意見お待ちしておりま〜す。あ、新ネタについてもね。

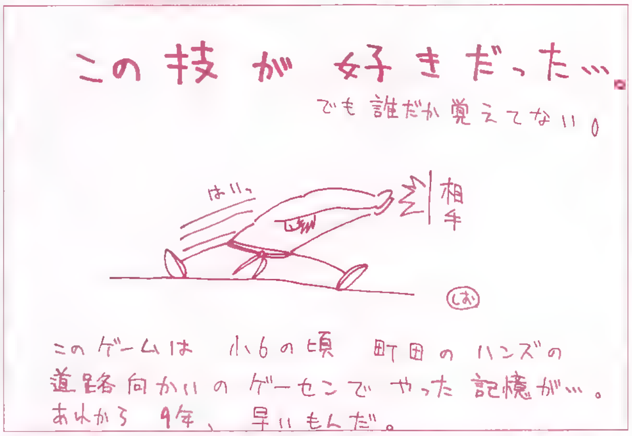
ではまた次号で！



（東京都　護国卿君）●一人目の敵、ブッチーにのみある金的判定。今風にアレンジしたら、気絶かな？



（埼玉県　秋☆HALさん）●コナミの横スクロールアクション。でもF　F（ファイナルファイト）のように殴り合うのではなくて、銃で撃ち合うのだ。パニッシャーライク？



（東京都　黒レイ$^2$君）●最後の敵、ブルースに対してよく使った技。Pで出るのだ。ちなみにその店は「インベーダーハウス」では？よく行ったぞう！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

**通販で本を買う人へ★**

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード(シール)を必ず同封してください。電話厳禁！

# DOHJIN's CORNER

選評 APAPA

掲載希望範囲が短く、一回しか選考機会がない本が、届く本の6~7割を占めるけど、その場合の掲載確率は、平均して30%に届きません。今回に至っては、10%を割ってます。また伝言板ハガキも、今回は9倍を越しました。規定を熟読し、自分の状況も熟考して、投稿に望んできてね。

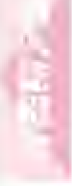
## 投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月15日発売号締め切りは6月5日、7月30日発売号締め切りは6月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段(本の代金&送料)および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。(例「○月15日発売号までに」)⑤通販申込を受け付ける期間。(例「売り切れまで」)
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集やイベント情報などを執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。必ず『○月△日号までに掲載希望』と表


値段は送料込みです

### Heart Break Pierrot




人間毒物発行、B5判60頁オフ、表紙2色。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「フェリシア、モリガンが大好き♡って方、読んでやってください。少女マンガです」

孤独なフェリシア。それでも彼女は泣かない。憧れを抱いて街を見おろす。そして、彼女が待っていたのは……。というお話の本。話も絵も高レベルで、フェリシア好きには間違いなくお勧めです。

(〒178 東京都練馬区西大泉1-11-24 徳田荘201号 割田幸子)

### NATURAL BORN FIGHTERS

ドリーマーズ発行、A5判40頁オフ、表紙4色。300



円の無記名小為替+190円切手にて。

「クラブに魅せられて作ったへなちょこギャグ本。なぜかキースも多し」

読み応えは薄いけど絵は上手。豪血寺ファンで、表紙の絵が気に入れば、買って幸せ。

(〒243-02 神奈川県厚木市飯山2854-1-904 仲山方「N・B・F」)

### FIRST ATTACK



天麩羅騎士団発行、A4判44頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「リュウとケンの少年時代にくらくらになってしまい、こんな本を作ってしまいました」

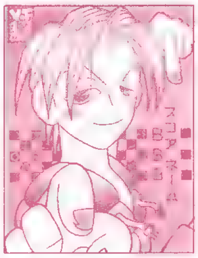
ムービーの2人が好きで、ついギャグ化したシーンを想像しちゃう、っていう人向け。

(〒063 北海道札幌市西区平和2条10-3-4 遠藤美紀)

### スコアネームBBB

らんどせるTORA発行、B5判32頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替+270円切手にて。

「ショート&4コマギャグで全キャラ登場」



デュラル♡アキラなネタの多いバーチャ本。個性的な絵なので、好みで評価は別れるだろうけど、センスはいい。

(〒290 千葉県市原市五井5238-16 大門准)

### RING OUT 2



世紀末CHILDREN発行、B5判64頁オフ、表紙4色。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「寝てもさめてもVFの方へ」

サラ、カゲをそれぞれ中心にしたギャグと、パイの映画出演へのエピソードを描いたシリアスなど。キャラがたっていて、漫画レベル高し。

(〒475 愛知県半田市板山町2-8 石川幸恵)

### 上々娘々




Feminist発行、A5判28頁オフ。200円の無記名小為替+80円切手にて。

「ほのかな香港テイストをお楽しみください」

パイのギャグが半分。残りは香港旅行レポート。パイのギャグを、香港の香りとからめて味わうのも一興。表紙の絵のレベルに嘘はない。

(〒336 埼玉県浦和市南浦和3-45 フラワーハイツ301 片山方 Feminist)

### 好色伝授



芸者FIGHTER発行、B5判46オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「このコーナーで『出直せ』と言われる夢を見ました」

右京をめぐって対決せざるをえない天草と覇王丸、という小説をメインにギャグ、対談など。一応18禁指定します。

(〒247 神奈川県横浜市栄区笠間町149-7 笠間ハイツA-2-1 満生寿子)

### 戦え！ 軍人くんたち



イカれるSISTERS発行、B5判52頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「心の広～い怒チームファンの方へ♡」

ラルフ受けの怒チーム本。ショートギャグ&シリアス小説。かなり突っ走ってるので、自分の趣味を確認しての購入をしましょ。18禁指定です。

(〒811-32 福岡県宗像郡福間町3481-3 北岡真紀子)

### FAKE




蓮華堂発行、B5判36頁オフ、表紙カラー。900円の無記名小為替+40円切手にて。

「女の子を可愛くHに描くよう頑張りました」

覇王丸×チャムチャム、牙神×ナコルルのH個人誌。そのシーンをメインにしながら、うまくまとめている。18禁。

(〒251 神奈川県藤沢市河名716 ベルカワナ301 久保田方 蓮川睦GM係)

### 彼女



爆走OFFICE発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替+240円切手にて。

「カップルとしてのアンディ×舞本です。少女マンガ風のエロ漫画をめざしました」

右コメント通りの本。装丁は無駄遣いっぽい。18禁。

(〒369-12 埼玉県大里郡寄居町寄居880-1 内山清子)

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。……内容にご注意ください。……小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

# 伝言板



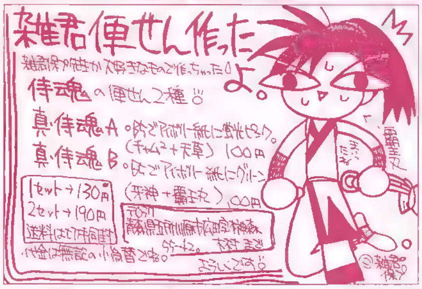








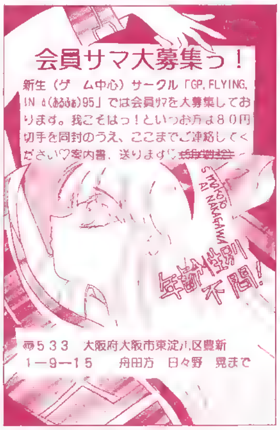


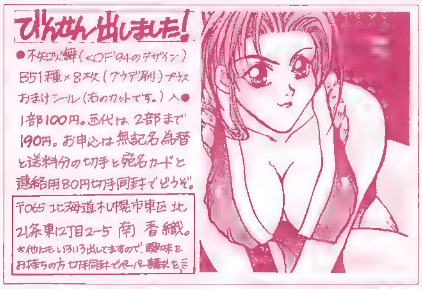








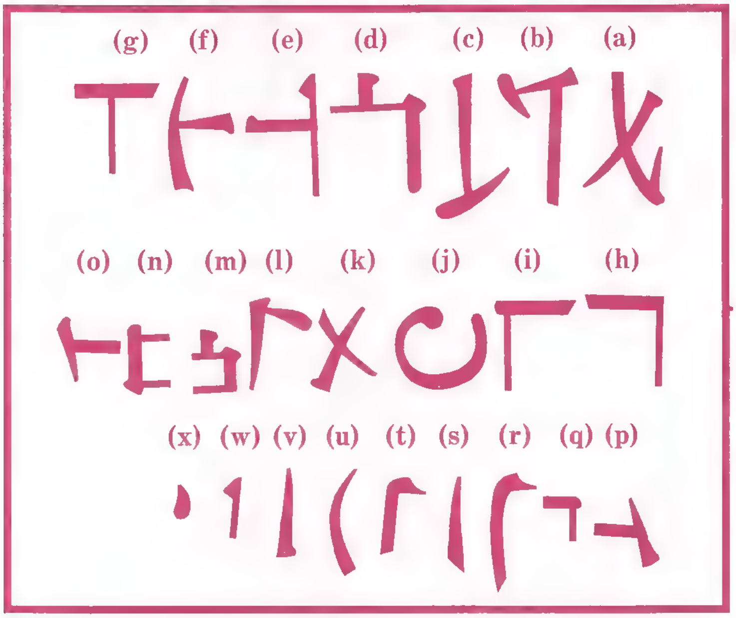






# 「REPAIR」パズルII

出題：APAPA




あるゲームセンターでは、新入荷したゲームの名前を、壁に大きく張り出していた。しかし、その字が部分ごとに、バラバラに剥がれ落ちてしまったのだ。君の力で元に戻してほしい。

## 解き方

あるゲームの名前を、カッティングシートで任意の部分ごとに作り、壁に貼り付けていった……のだが、接着剤が悪かったのか、せっかく張り付けた字がボロボロと剥がれ落ちてしまい、床に散らばってしまった。

もう一度貼りなおさなくてはならないので、とりあえず始めの2文字分のパーツを集めたつもりだったのだが、どうやら3文字目以降の分のパーツも混ざってしまっているようだ。

さて、掲示しようとしていたゲーム名を考えて、その始め2文字をパーツを並べて作り、3文字目以降のパーツがどれかを特定してほしい。

解答は「3文字目以降のパーツはどれか」だ。添えて書かれたアルファベットで答えてくれ。もちろん一つとは限らないぞ。

解答が出たら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、6月15日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『PEPAIRパズルII係』あてに送ってほしい。

正解者の中から、竜門之遊(りょうもんのゆう)を楽しんだ5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階での回答を。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、鋭いカンで解くのだっ!!

## 当選者発表

さて、前回の『修繕』パズルの正答率は93%。正答者難易度アンケートは、VH6%・H33%・N20%・E15%・VE15%・無回答2%と、ノーマル寄りハードという結果。パーツを実際に作って解いてみれば簡単になるけど、やった人は少ないみたい。う〜ん、クギが一本抜けちゃって「ハ」のパーツが片方落ちちゃってたのだ。これは僕の書き忘れ。クギのマークが足りないトコは、図をトレスしてくれた人の見落としなのだ。

### ★当選者★

吉村　耕君（神奈川県）
PN　OX君（埼玉県）
村上雄一郎君（埼玉県）
向井　貞君（大阪府）
浅野裕加子さん（宮城県）

以上5名。おめでと〜。では、お返事コーナーに突入〜っ♪

ちゃぶ君、しめきりに遅れたハガキが僕の手元にくるのは、半月も後になっちゃうんだから、何をど一したってボツ決定なのだ。後村君、喫茶ルパンとは、古いネタを引っ張ってくるねえ。ってわけで、今回はここまで。じゃ、また再来週のこのコーナーで会おう。

### パズル本懸賞クイズ・当選者

「ゲーメストのパズルだよ!」の懸賞クイズの当選者の発表です。以下の30名に「超・豪華な粗品」をお送りします。おめでと〜っ!!

浅野裕加子・畦上大輔・石橋涼子・稲村弘幸・井上博之・今井大輔・岩間一郎・浦野統・大熊健介・大森聖士・岡本周平・尾崎正治・河合陽平・菊池まゆみ・小桜健一・鈴木伸明・須藤慎治・高山朝裕・田下浩一・角田智美・寺本真一・成瀬哲平・西尾光司・百成貴喜・福井康仁・馬越竜也・三村純平・山下賢一・渡辺久花・渡辺修宏（敬称略）

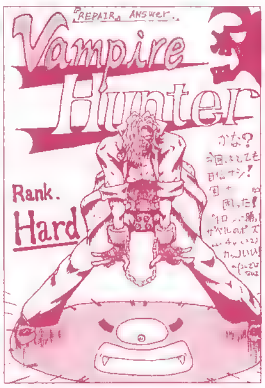
## 今月の残念賞



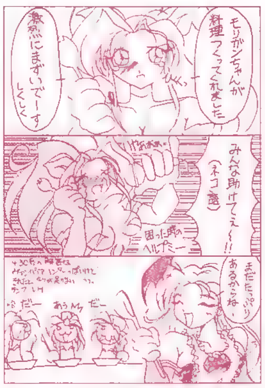

PN　しーつーぴー君（東京都）
今回のM改。オーバーオールの似合うむーちゃんなのである。




PN　中島秀世さん（埼玉県）㊣
うう……なんだかすっかりギャグマンガの人たちみたいなのだ。




PN　螢光ウィング君（愛知県）㊣
ザベル・ザロック、魂と引き換えに力を手にした動死体。




PN　かきのたね君（愛知県）㊣
先割れスプーン使用。お箸は……無理か。なんだかほのぼの。




PN　らいずた君（神奈川県）㊣
希望通りかきのたねくんの隣であ〜る。「ど〜ん」なバストだ。

## 本日発売!!

# 『スーパーリアル麻雀のひみつ♡』



3大描き下ろしがうなるぅ!!

- 田中 良先生描き下ろしカバーイラスト
- 水上広樹先生描き下ろしコミック16本
- 開発スタッフ描き下ろし幼女時代イラスト9人分

エグイ質問を連発!「編集者をやってて本当によかった」と担当も謎の陶酔状態に!

## 6月30日(金)に発売するぞ!



# 『餓狼伝説3の謎』

只今、質問山脈に挑んでおります。シリーズ最後を飾る謎本を作ります。

君に座右の書を贈る!!

# 『ゲームプレイヤーズ用語辞典(仮)』

編集:ゲーメスト書籍編集部/協力:ゲーメスト読者のみなさん

押さえるべき言葉は押さえております。さらに全国津々浦々の皆様の極局地的言葉も網羅しております。

A5判/244ページ(予定)/定価未定

## 6月下旬発売予定!

# 『ヴァンパイアハンターの謎』

只今、ドノヴァン、アニタ、レイレイが夢枕に立っていろいろ教えてくれております。

### ゲーメストのゲーム謎本シリーズ(定価880円)

(ストⅡ波動拳の謎、餓狼伝説の謎、侍魂の謎のみ定価980円です)

- 『ストⅡ 波動拳の謎』
- 『餓狼伝説の謎』
- 『サムライスピリッツの謎』
- 『ワールドヒーローズの謎』
- 『龍虎の拳の謎』
- 『豪血寺一族の謎』
- 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の謎』
- 『真侍魂の謎』
- 『ヴァンパイアの謎』

# 『ゲーメストのパズルだよ!』

編著者/監修:APAPA(定価880円)

※ちょっとお得な話――せっかくパズル本を購入してくれたのに、まだ気がついていない人たちへ。実は、雑君保プのイラストがあるカバーの下には……隠し技としてもう二問、パズルが隠れてるんだよ! ここを読んでよかったね♡(みんな、もう気がついてるか、チエッ!)

# 対戦ゲーム必殺技辞典(仮題)制作敢行!

**万人の神経をスパークさせる驚異の編集基本スタンスがこれだ!**

- 制作するにあたっての必殺技の定義→コマンドを使用して実行可能なすべての技
- ストⅡ以降の必殺技を網羅する
- すべての必殺技について画面写真orイラストを掲載する



というわけで64ページについているハガキにぜひご回答を、イラストも待ってます。

# 大須にお店オープン!!

## 近くまで来てわからなくなったらTELください。

### ナムコ

| | |
|---|---|
| ニューラリーX | 70,000 |
| エクスバニア | 8,000 |
| エメラルディア | 6,000 |
| ギャプラス | 24,000 |
| コズモギャングザビデオ | 20,000 |
| ゼビウス | 24,000 |
| ティンクルピット | 12,000 |
| ディグダグ | 53,000 |
| ドラゴンセイバー | 33,000 |
| ドラゴンバスター | 48,000 |
| ネビュラスレイ | 25,000 |
| クイズ魔Qの冒険 | 5,000 |
| クラックス | 5,000 |
| コズモギャングザパズル | 8,000 |
| ナックルヘッズ | 17,000 |
| ニューマンアスレチック | 18,000 |
| バーニングフォース | 33,000 |
| バラデューク | 34,000 |
| ピストル大名の冒険 | 17,000 |
| ロンパーズ | 34,000 |
| ワルキューレの伝説 | 65,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 5,000 |
| 未来忍者 | 48,000 |
| 妖怪道中記 | 20,000 |
| グレートスラッガーズ | 15,000 |
| 源平討魔伝 | 35,000 |

その他少々有り

### コナミ

| | |
|---|---|
| A-JAX | 22,000 |
| イーアルカンフー | 14,000 |
| エイリアンズ | 26,000 |
| ガイアポリス | 24,000 |
| クォース | 3,000 |
| クライムファイターズ2（4pVer.） | 18,000 |
| ジャイラス | 20,000 |
| スーパー魂斗羅 | 38,000 |
| パロディウスだ！ | 15,000 |
| パンクショット | 5,000 |
| ピットファイター | 12,000 |
| ファイナライザー | 11,000 |
| ヘクシオン | 6,000 |
| マンハッタン24分署 | 12,000 |
| メインスタジアム | 3,000 |
| リングの王者 | 3,000 |
| ロードファイター | 15,000 |
| 魂斗羅 | 10,000 |
| 出たな!!ツインビー | 15,000 |
| 少林寺への道 | 8,000 |
| 新入社員とおる君 | 10,000 |
| サンセットライダーズ | 22,000 |
| ハイパーオリンピック（海外） | 8,000 |
| ゴルフィンググレイツ（P付） | 20,000 |

その他ちょっと有り

### アイレム

| | |
|---|---|
| ぐっすんおよよ | 14,000 |
| エアデュエル | 10,000 |
| ガンフォース | 8,000 |
| ジオストーム | 28,000 |
| トンマ | 4,000 |
| ビジランテ | 3,000 |
| ドラゴンブリード | 10,000 |
| 怪傑ヤンチャ丸 | 4,000 |
| 剣豪 | 12,000 |
| 最後の忍道 | 18,000 |
| 妖獣伝 | 5,000 |

その他?有り

### MVS

| | |
|---|---|
| ストリートスマート | 5,000 |
| スーパーチャンピオンベースボール | 5,000 |
| 脱獄 | 5,000 |
| SAR | 8,000 |
| 究極のストライカー | 5,000 |
| 航空騎兵物語 | 8,000 |
| キングオブザモンスターズ2 | 3,000 |
| サッカーブロール | 8,000 |
| サムライスピリッツ | 5,000 |
| ソニックウイングス2 | 12,000 |
| ニンジャコマンドー | 8,000 |
| ファイヤースープレックス | 2,000 |
| フットボールフレンジー | 3,000 |
| ミラクルアドベンチャー | 8,000 |
| ワールドヒーローズ | 3,000 |
| ワールドヒーローズ2 | 3,000 |
| ワールドヒーローズ2JET | 5,000 |
| 真サムライスピリッツ | TEL |
| 戦国伝承2 | 3,000 |
| 得点王2 | 12,000 |
| 龍虎の拳2 | 3,000 |
| フライングパワーディスク | 8,000 |

その他いろいろ有り

### セガ

| | |
|---|---|
| DDクルー | 10,000 |
| ぷよぷよ | 25,000 |
| アレックスキッド | 25,000 |
| Eスワット | 10,000 |
| エイリアンシンドローム | 24,000 |
| エイリアンストーム | 13,000 |
| オーライル | 8,000 |
| コットン | 20,000 |
| ゴールデンアックス | 9,000 |
| シャドーダンサー | 14,000 |
| スクランブルスピリット | 13,000 |
| タントアール | 12,000 |
| ダンプ松本 | 13,000 |
| フラッシュポイント | 6,000 |
| ベイルート | 10,000 |
| ペンゴ | 20,000 |
| ムーンウォーカー | 12,000 |
| レッスルウォー | 3,000 |
| ワンダーボーイ | 10,000 |
| 獣王記 | 6,000 |
| 忍 | 10,000 |

その他色々有り

### カプコン

| | |
|---|---|
| ストリートファイターII | 6,000 |
| ストIIダッシュ | 8,000 |
| ストIIダッシュターボ | 12,000 |
| 1941 | 50,000 |
| 1942 | 10,000 |
| 1943 | 13,000 |
| 1944 | ゴメンナサイ |
| キャプテンコマンドー | 24,000 |
| ナイツオブザラウンド | 18,000 |
| バース | 28,000 |
| バルガス | 12,000 |
| マジックソード | 28,000 |
| マッドギア | 8,000 |
| ラストデュエル | 12,000 |
| 虎への道 | 10,000 |
| 戦場の狼 | 7,000 |
| 闘いの挽歌 | 23,000 |

その他まあまあ有り

### データイースト

| | |
|---|---|
| ワンダープラネット | 15,000 |
| エドワードランディ | 70,000 |
| SRD | 7,000 |
| キャプテンアメリカ | 15,000 |
| クルードバスター | 12,000 |
| コブラコマンド | 8,000 |
| サンダーゾーン | 18,000 |
| タンブルポップ | 8,000 |
| トライアウト | 4,000 |
| ドラゴン忍者 | 8,000 |
| ファイターズヒストリー | 6,000 |
| ファンキージェット | 8,000 |
| プロゴルフ | 5,000 |
| プロテニス | 5,000 |
| ロボコップ | 8,000 |
| ロボコップII | 8,000 |
| 空手道 | 10,000 |
| 魔境戦士 | 8,000 |
| ジークレットエージェント | 12,000 |

この他にもあるかも?

### 東亜プラン

| | |
|---|---|
| V・V | 12,000 |
| アウトゾーン | 10,000 |
| ダッシュ野郎 | 10,000 |
| ドギューン | 13,000 |
| ナックルバッシュ | 14,000 |
| フィグゼイト | 10,000 |
| ヘルファイヤー | 6,000 |
| ホラーストーリー | 15,000 |
| 達人 | 7,000 |
| 達人王 | 25,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| ガンフロンティア | 52,000 |
| ハットトリックヒーロー'93 | 22,000 |
| バブルボブル | 28,000 |
| クイズSHOW byショーバイ!! | 8,000 |
| ハレーズコメット | 15,000 |
| 黄金の城 | 35,000 |
| カダッシュ | 10,000 |

その他本当にたくさん有り

### UPL

| | |
|---|---|
| タスクフォースハリアー | 5,000 |
| バンダイク | 10,000 |
| アトミックロボキッド | 5,000 |
| ムスタング | 10,000 |

### 日本物産

| | |
|---|---|
| テラフォース | 10,000 |
| マイティーガイ | 10,000 |
| マグマックス | 5,000 |
| アマテラス | 10,000 |
| アームドF | 8,000 |

### テクモ

| | |
|---|---|
| レジオネア | 10,000 |
| ワイルドファング | 12,000 |
| ワールドカップ'90 | 5,000 |
| リードアングル | 8,000 |
| ガンネイル | 18,000 |
| 忍者龍剣伝 | 10,000 |
| S ハイインパクト | 4,000 |
| アルゴスの戦士 | 22,000 |
| ジェミニウイング | 12,000 |

### 麻雀

| | |
|---|---|
| スーパー㊙版 | 30,000 |
| スーパーリアル麻雀PIV | 38,000 |
| 麻雀革命 | 4,000 |
| 麻雀女学園 | 3,000 |
| 麻雀大霊界 | 3,000 |
| ねるとん牌鯨団 | 3,000 |
| 麻雀キャンバスハンティング | 3,000 |

その他20枚くらい有り

### その他メーカー

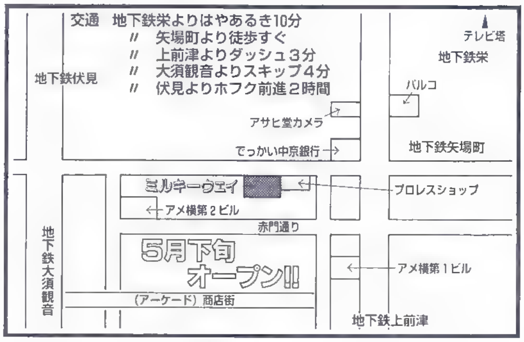
| | |
|---|---|
| 魔法大作戦 | 28,000 |
| 大江戸ファイト | 20,000 |
| 豪血寺一族 | 10,000 |
| ソニックウイングス | 10,000 |
| F1グランプリ | 3,000 |
| 戦国エース | 28,000 |
| ギャルズパニック2 | 25,000 |
| WWFレッスルフェスト | 3,000 |
| ダブルドラゴン | 3,000 |
| ダブルドラゴンIII | 3,000 |
| スーパーフォーミュラ | 3,000 |
| ザ・ディープ | 20,000 |

この他にも多数有り

### 基板買得

がんばりますのでまずお電話ください。

※お店に持ち込みOK（身分証明を忘れずに）




## ミルキー経済新聞

〈マーケット情報〉…以下の商品取引は国際情勢（政治・経済）により変動しますので、???TELにてミルキー経済研究所（シンクタンク）に問い合わせてください。

・外為…ドル、マルク、円、フラン、ポンド
・商品先物…トウモロコシ、大豆、粗糖、生糸
・基板…マッハブレイカーズ、アウトフォクシーズ、鉄拳、極上パロディウス！、ツインビーヤッホー！、ぷよぷよ通、ゴールデンアックス・ザ・デュエル、スーパーストIIX、ヴァンパイア、ヴァンパイアハンター、X-MEN、エイリアンVSプレデター、ダンジョンズ&ドラゴンズ、美少女戦士セーラームーン、餓狼伝説3etc.最近のMVS、水滸演武、ファイナルロマンス2、麻雀同級生

# ミルキーウェイ

新TEL. 052-262-3295

新FAX. 052-262-2373

新住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F

新営業時間　お店…11:00AM〜9:00PM
通販TEL…10:00AM〜10:00PM

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- 上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- 価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- 初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- 新作ゲーム、なんでも予約OK！

# Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

| | |
|---|---|
| PANA TWIN ¥38,000 | シグマAV-5000 ¥26,000 |
| PANA CUSTOM ¥34,000 | シグマ-8000TB ¥15,800 |
| VEGA 9000DX スーパーストⅡ対応 ¥53,000 | 基板修理やってます。くわしくはTELにて! |








## NEO GEO新作ソフト 予約受付中



## レーザーディスクの買い取りをします!

特撮・アニメのレーザーディスク、高価買い取りをします（ボックスものは特に高いよっ！）。

**レーザーディスク買い取り専用TEL**

**075-343-4860**

（受付時間　12:00～20:00）

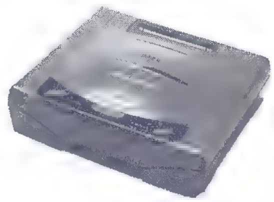
## NEO-GEO CD



（本体価格）

TELにて特価

## SEGA SATURN



バーチャファイター付

税込¥49,800

## 【家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!】

特に家庭用ネオジオソフト・スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

## 【中古基板・家庭用ゲーム ソフト販売します!】

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手２枚同封の上､下記まで請求してください。

御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか､安全便利な代金引換システムを御利用ください（３時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)｡コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

## イエローバッグ基板情報 FAXサービス利用方法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 東京 | 03-3940-6000 | 大阪 | 06-455-6000 |
| 名古屋 | 052-453-6000 | 福岡 | 092-482-6000 |
| 札幌 | 011-210-6000 | 仙台 | 022-268-6000 |
| 広島 | 082-223-6000 | | |

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に＃を押してください」

➡５６７８９０＃

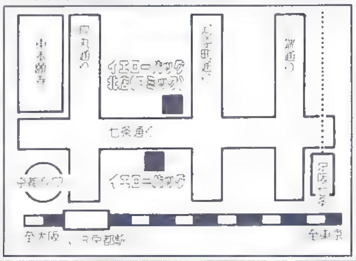
案内「あなたのＦＡＸ番号を市街局番から押して最後に＃を押してください」

➡□□□□□□□□□□□＃

案内「ご指定のＦＡＸにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

## イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町
西入南側 ＫＳビル１Ｆ
営業時間　12:00～20:00
年中無休　消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



NEO・GEO販売台数日本一のエマーソン

# 全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

**TELした次の日に商品がお手もとに!!**
**商品代金は商品と引き換えです**
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)●キャンセル不可(発送後のキャンセルは往復送料をいただきます)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は5/10現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

## 超目玉商品

すべて先着30名限り 新品 税別

6/3(土)A.M.11:00 受付開始

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます

目玉商品は中古品との交換はできません

| | |
|---|---|
| SF スーパーボンバーマン 2 | 定価 ¥8,500 |
| SF スーパーループス | 定価 ¥8,900 |
| SF フェーダ | 定価 ¥9,990 |
| SF ワンダープロジェクトJ | 定価 ¥11,800 |
| FC 愛先生のおしえてわたしの星 | 定価 ¥12,800 |

5本まとめて エマーソン通常売価 ¥16,100 ⇨ **¥7,000**

## 家庭用 ネオジオ

### ROMカセット

| | 新品 | 中古 | 買取 |
|---|---|---|---|
| あしたのジョー伝説 | × | 4800 | 3000 |
| アンドロデュノス | × | 9800 | 6000 |
| エイトマン | × | 2800 | 1000 |
| ASO 2 | × | 9800 | 5000 |
| 餓狼伝説 | × | 2800 | 1000 |
| 餓狼伝説 2 | × | 1200 | 300 |
| 餓狼伝説スペシャル | × | 2800 | 800 |
| 餓狼伝説 3 | 22980 | 19800 | 17000 |
| ギャラクシーファイト | 22980 | 19800 | 13000 |
| キングオブモンスターズ | × | 3200 | 2000 |
| キングオブモンスターズ2 | × | 4200 | 1600 |
| クイズ大捜査線 | × | 4800 | 2400 |
| クイズ迷探偵・ネオ&ジオ | × | 12800 | 8000 |
| クイズキングオブファイター | 14980 | 9800 | 5000 |
| クロスソード | × | 4800 | 2400 |
| ゴーストパイロット | × | 6800 | 4000 |
| サイバーリップ | × | 2800 | 800 |
| ザキングオブファイターズ94 | 21980 | 16800 | 10000 |
| サッカーブロール | × | 5800 | 2400 |
| サムライスピリッツ | 2980 | 1800 | 300 |
| ジョイジョイキッド | × | 3200 | 1600 |
| 真・サムライスピリッツ | 5980 | 4800 | 3000 |
| ザ・スーパースパイ | × | 3800 | 2200 |
| スラッシュラリー | × | 4800 | 2000 |
| 戦国伝承 | × | 3800 | 1500 |
| 戦国伝承 2 | × | 5200 | 2800 |
| ソニックウイングス2 | × | 14800 | 8500 |
| ダブルドラゴン | 19980 | 17800 | 8000 |
| タンクドリーム | × | 9800 | 6000 |
| 痛快ガンガン行進曲 | × | 12800 | 7000 |
| 得点王 | × | 4800 | 3500 |
| 得点王 2 | 4980 | 4600 | 2300 |
| 得点王 3 | 19980 | 18800 | 9500 |
| トッププレイヤーズゴルフ | × | 2800 | 1200 |
| トップハンター | × | 9800 | 4000 |
| ナム 1975 | × | 2200 | 800 |
| 2020スーパーベースボール | × | 3200 | 1000 |
| ニンジャコンバット | × | 3800 | 2000 |
| ニンジャコマンドー | × | 7800 | 4000 |
| バーニングファイト | × | 4800 | 3000 |
| バカ殿様麻雀漫遊記 | × | 7800 | 5000 |
| ビューポイント | × | 19800 | 15000 |
| ファイターズヒストリー | × | 6800 | 4000 |
| ファイヤースープレックス | × | 1800 | 500 |
| 風雲黙示録 | 22980 | 19800 | 高額 |
| フットボールフレンジー | × | 2800 | 1000 |
| フライングパワーディスク | × | 9800 | 4000 |
| ベースボールスターズ | × | 3800 | 1500 |
| ベースボールスターズ2 | × | 6800 | 3000 |
| 麻雀狂列伝 | × | 4800 | 2000 |
| マジシャンロード | × | 4800 | 2000 |
| みなさんのおかげさまです | × | 3800 | 2200 |
| ミューティション・ネイション | × | 2800 | 800 |
| ミラクルアドベンチャー | 7980 | 5800 | 1500 |
| ライディングヒーロー | × | 3800 | 1000 |
| ラギ | × | 2800 | 800 |
| ラストリゾート | × | 11800 | 5000 |
| リーグボウリング | × | 5800 | 3000 |
| 龍虎の拳 | × | 2200 | 1000 |
| 龍虎の拳 2 | × | 3800 | 1200 |
| ロボアーミー | × | 2800 | 800 |
| ワールドヒーローズ | × | 1800 | 500 |
| ワールドヒーローズ2 | × | 3800 | 2000 |
| ワールドヒーローズ2 JET | 9980 | 6800 | 3000 |

### ネオジオCD

| | 新品 | 中古 | 買取 |
|---|---|---|---|
| ASO 2 | 3480 | 2800 | 1100 |
| 餓狼伝説スペシャル | 5480 | 4400 | 800 |
| 餓狼伝説 3 | 6980 | 新作 | 新作 |
| ギャラクシーファイト | 5980 | 4800 | 2400 |
| クイズキングオブファイターズ | 4980 | 3800 | 1900 |
| クロススウォード 2 | 4980 | 3800 | 1900 |
| ザキングオブファイターズ94 | 5980 | 4400 | 1200 |
| サムライスピリッツ | 2980 | 1800 | 100 |
| 雀神伝説 | 4980 | 3800 | 1900 |
| 真・サムライスピリッツ | 5980 | 4400 | 1200 |
| 戦国伝承 2 | 4980 | 3800 | 1900 |
| ソニックウイングス2 | 4980 | 3800 | 1500 |
| ダブルドラゴン | 5980 | 4800 | 2400 |
| ダンクドリーム | 4480 | 3200 | 1600 |
| 痛快ガンガン行進曲 | 5980 | 3800 | 1900 |
| 得点王 2 | 5980 | 4800 | 2400 |
| トップハンター | 5480 | 3800 | 1500 |
| ニンジャコマンドー | 3980 | 2800 | 1100 |
| ビューポイント | 4980 | 3800 | 1900 |
| ファイターズヒストリー | 4980 | 3800 | 1900 |
| フライングパワーディスク | 4480 | 3200 | 1600 |
| ベースボールスターズ2 | 3980 | 3800 | 1900 |
| ラストリゾート | 4480 | 3800 | 1500 |
| 龍虎の拳 2 | 5480 | 4400 | 1700 |
| ワールドヒーローズ2 | 4980 | 3800 | 1900 |
| ワールドヒーローズ2 JET | 5980 | 3800 | 1900 |

### 本体&周辺機器

| | 新品 | 中古 | 買取 |
|---|---|---|---|
| メモリーカード | 2980 | 800 | 100 |
| コントローラー | 5980 | 3800 | 1000 |
| FスティックNEO2 | 5980 | 3800 | 1500 |
| RFコンバーター | 2600 | 1800 | 100 |
| RGBケーブル | 2200 | 2000 | 100 |
| ACアダプター | 3480 | 2800 | 100 |
| XNEO-RGB/S | 6980 | 4800 | 2400 |
| コントローラー(パット) | 1800 | 1600 | 400 |
| コントローラープロ | 3900 | 3200 | 800 |
| ネオジオ本体 | 19980 | 9800 | 7000 |
| ネオジオCD本体 | 35980 | 29800 | 22000 |

## アーケード基板

| | 中古 | 買取 |
|---|---|---|
| R-TYPE | 16000 | 9000 |
| R-TYPE 2 | 14000 | 7500 |
| R-TYPE LEO | 16000 | 10000 |
| 悪魔城ドラキュラ | 68000 | 57800 |
| アテナ | 25000 | 21200 |
| アルゴスの戦士 | 18000 | 13500 |
| アンダーカバーコップス | 28000 | 22000 |
| イーアルカンフー | 18000 | 8000 |
| イシターの復活 | 128000 | 100000 |
| 1942 | 8000 | 4800 |
| 1943 | 14000 | 7000 |
| ヴァンパイア ハンター | 激安 | 高額 |
| ヴァンパイア | 38000 | 高額 |
| ヴァンパイア(サブ) | 25000 | 高額 |
| Vファイブ | 10000 | 3000 |
| ウルフファング | 38000 | 35000 |
| エーリアンVSプレデター(サブ) | 激安 | 10000 |
| エイリアンシンドローム | 28000 | 14000 |
| ASO | 15000 | 10500 |
| A-JAX | 22000 | 17600 |
| エグゼドエグゼス | 32000 | 20000 |
| Xメン(カプコン) | 激安 | TEL |
| Xメン(コナミ) | 42000 | 23100 |
| Xメン(サブ) | 48000 | 高額 |
| エドワードランディー | 48000 | 36000 |
| エリア88 | 85000 | 70000 |
| 黄金の城 | 25000 | 14000 |
| 大江戸ファイト | 18000 | 7500 |
| ガイアポリス | 20000 | 15000 |
| カイザーナックル(サブ) | 6000 | 800 |
| 海底大戦争 | 28000 | 8400 |
| ガントレット | 35000 | 20000 |
| ガンバード | 68000 | 28500 |
| 機動戦士ガンダム | 6000 | 3000 |
| キャプテンコマンドー | 20000 | 15000 |
| ギャプラス | 24000 | 14400 |
| ギャラガ | 28000 | 15400 |
| 究極タイガー | 8000 | 2800 |
| クラッチヒッター | 8000 | 1600 |
| グラディウス | 28000 | 24000 |
| グラディウス 2 | 28000 | 24000 |
| グラディウス 3 | 24000 | 20000 |
| 源平討魔伝 | 25000 | 18000 |
| 豪血寺一族 2 | 38000 | 17100 |
| 豪血寺一族 | 12000 | 6000 |
| ゴールデンアックス | 5000 | 1500 |
| ゴールデンアックス 2 | 38000 | 24700 |
| 極上パロディウス | 48000 | 16800 |
| コズモギャングザビデオ | 25000 | 7500 |
| コズモギャングザパズル | 5000 | 500 |
| コンバットライブス | 500 | 0 |
| サイコソルジャー | TEL | 80000 |
| 最後の忍道 | 15000 | 9700 |
| ザ・グレイトラグタイムショー | 32000 | 17600 |
| サバイバルアーツ | 30000 | 13500 |
| サラマンダ | 32000 | 26000 |
| サンダークロスII | 18000 | 14400 |
| ジェミニウイング | 15000 | 10500 |
| 疾風魔法大作戦 | 38000 | 11400 |
| スーパーリアル麻雀P2 | 14000 | 7000 |
| スーパーリアル麻雀P3 | 28000 | 22000 |
| スーパーリアル麻雀P4 | 42000 | 19000 |
| スーパーマッスルボマー | 38000 | 13300 |
| スーパーリアル麻雀P5 | TEL | 高額 |
| スーパーフォーミュラー | 500 | 0 |
| スクランブル | 58000 | 40000 |
| スターフォース | 25000 | 15000 |
| ストライダー飛竜 | 58000 | 43500 |
| スト2ダッシュターボ | 8000 | 4000 |
| スーパースト2 | 25000 | 14000 |
| スーパースト2X | 激安 | 高額 |
| スーパースト2X(サブ) | 20000 | 7000 |
| スーパースト2(サブ) | 10000 | 3000 |
| スパルタンX | 12000 | 4800 |
| スラップファイト | 10000 | 3000 |
| セーラーウォーズ | 25000 | 7500 |
| ゼクセクス | 25000 | 21000 |
| ゼビウス | 22000 | 10000 |
| 戦場の狼 | 14000 | 7000 |
| 戦場の狼 2 | 32000 | 16000 |
| ソニックウイングス | 12000 | 7200 |
| ダークシールII | 10000 | 5000 |
| 大旋風 | 4000 | 800 |
| 大魔界村 | 45000 | 38200 |
| 達人王 | 14000 | 7000 |
| WWFレッスルフェスト | 500 | 0 |
| ダライアス外伝 | TEL | 高額 |
| タンクフォース | 8000 | 2400 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | 38000 | 20000 |
| タントアール | 18000 | 8100 |
| 超時空要塞マクロス 2 | 15000 | 7500 |
| ツインビーヤッホー | TEL | 50000 |
| ツインイーグル 2 | 42000 | 10500 |
| ティンクルピット | 12000 | 3600 |
| 出たなツインビー | 14000 | 8400 |
| テラクレスタ | 10000 | 3000 |
| 天地を喰らう 2 | 25000 | 11200 |
| ドギューン | 12000 | 6000 |
| トライゴン | 16000 | 12000 |
| ドラゴンボールZ 2 | 45000 | 23800 |
| ドラゴンスピリット | 48000 | 40800 |
| ドラゴンバスター | 48000 | 24900 |
| ドラゴンブリード | 14000 | 10500 |
| ドラゴンセイバー | 35000 | 12200 |
| ドルアーガの塔 | 78000 | 高額 |
| ナイツオブザラウンド | 16000 | 8800 |
| ネビュラスレイ | 22000 | 9900 |
| バース | 25000 | 11200 |
| バーニングフォース | 36000 | 12600 |
| ハイパーデュエル | 15000 | 6000 |
| バツグン | 38000 | 14400 |
| ハットトリックヒーロー93 | 20000 | 6000 |
| バニッシャー | 38000 | 24700 |
| バブルボブル | 38000 | 28500 |
| パラデューク | 32000 | 25600 |
| パレーズコメット | 15000 | 5200 |
| パロディウスだ! | 10000 | 5000 |
| パワードギア | 58000 | 23200 |
| 美少女戦士セーラームーン | 98000 | 58800 |
| F/A | 18000 | 8100 |
| ファンタジーゾーン | 16000 | 12000 |
| ブーヤン | 38000 | 24700 |
| フェリオス | 58000 | 31900 |
| ぶたさん | 32000 | 19200 |
| ブラックドラゴン | 18000 | 12600 |
| ブリルラ | 45000 | 30000 |
| プレミアーサッカー | 28000 | 9800 |
| ペンゴ | 28000 | 11200 |
| ボスコニアン | 48000 | 31200 |
| マーベルランド | 34000 | 13600 |
| 魔界村 | 16000 | 12000 |
| マジックソード | 25000 | 15000 |
| 魔獣の王国 | 98000 | 49000 |
| マジンガーZ | 45000 | 18000 |
| マッスルボマー | 12000 | 4800 |
| マッスルボマー・デュオ | 25000 | 15000 |
| 魔法大作戦 | 25000 | 12500 |
| 未来忍者 | 32000 | 22400 |
| メジャータイトル2 | 15000 | 3000 |
| メタモルフィックフォース | 35000 | 24500 |
| メタルブラック | 45000 | 40000 |
| 野球格闘リーグマン | 28000 | 18200 |
| USネイビー | 35000 | 21000 |
| 雷電II(ライデン2) | 40000 | 28000 |
| 雷電 | 18000 | 7200 |
| 雷電DX | 48000 | 36000 |
| ライトブリンガー | 45000 | 33700 |
| ライフフォース | 30000 | 25500 |
| リブルラブル | 35000 | 26200 |
| レイフォース | 75000 | 70000 |
| ロストワールド(P) | 78000 | 高額 |
| ワルキューレの伝説 | 58000 | 32000 |
| ワンダーモモ | 78000 | 31200 |
| ワンダー3 | 38000 | 28500 |
| MV-1F(ネオジオ) | 35000 | 24800 |
| シグマAV3000 | 21800 | 13000 |
| シグマ6000ターボ | 12800 | 8000 |
| ベガ9000DX | 36800 | 30000 |
| バナカスタム | 28800 | 24000 |
| バナツイン | 32800 | 28000 |
| コンボAV | 19800 | 14000 |

## 買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります。)



〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 年中無休 通販部係

☎053-433-9900 受付時間(AM11:00~PM8:00)
FAX053-434-9711 FAXでも受付ています 現金書留でも受付します

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい。(年3,000円)

高価買収します
コミック本1冊10~200円
ミュージックCD300~1,500円

ゲームソフト高額買取中!!
価格はTELにて!

| 買取申込書 | ゲーメスト 6/30号 | 氏名 | (フリガナ) 印 | 生年月日 年 月 日生 | 年令 才 | 保護者名 | 未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。 | (フリガナ) 印 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 住所 | 〒 | (フリガナ) | | | 電話番号 | − − | |

# チャドラン

日本最大規模を誇る

## 通販部

☎06-543-7700(受付時間朝10時～夕方7時)

〒550 大阪市西区南堀江1-23-8 以降は自動録音にて24時間受付OK。
FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい／ほしいソフトがどこにも売っていない／
今すぐお電話下さい。チャドランはそんなあなたの味方です。
●新品・中古・激安価格●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心着払いシステム●注文した次の日には商品到着(一部地域を除く)●予約をしていると発売日には商品到着(一部地域商品除く)

**お願い**

■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます■商品代金は商品と引換です送料900円(一部地域を除く)■未成年の方は保護者の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付です■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認下さい■品切れの場合は御了承下さい

## チャドランクラブ会員募集中

**特報**

●予約が優先●会員だけの特別価格商品の御紹介
●お得な情報いっぱいの会報発行●会員証進呈
お申し込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入のうえ、200円分の切手を同封して封書でお申し込み下さい。

## 新作予約受付中!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6月2日新作 | NC | ダブルドラゴン | ¥5,980 |
| 6月2日新作 | SF | 蒼仙人 | ¥11,480 |
| 6月2日新作 | SS | バトルモンスターズ | ¥5,280 |
| 6月2日新作 | 32 | コ スキッ | ¥7,080 |
| 6月2日新作 | 32 | ナイトトラップ | ¥7,880 |
| 6月9日新作 | SF | エルファリアII | ¥6,980 |
| 6月9日再販 | SF | シムシティ2000 | TEL |
| 6月9日新作 | SF | 妖怪バスター | ¥6,480 |
| 6月16日新作 | SC | 将棋 初心者無用II | ¥6,980 |
| 6月16日新作 | SC | 熱血 レジェンド・ベースボーラー | ¥6,480 |
| 6月16日新作 | SS | 新・忍伝 | ¥4,380 |
| 6月16日新作 | SS | ブルーシード | ¥5,280 |
| 6月16日新作 | SS | プリティーファイターX | ¥7,180 |
| 6月16日新作 | 3D | 囲碁タイムトライアル2 | ¥10,880 |
| 6月16日新作 | 3D | けろけろけろっぴ | ¥4,980 |
| 6月16日新作 | 3D | スクランブル・コブラ | ¥6,680 |
| 6月16日新作 | 3D | 3Dバスケットボール | ¥5,780 |
| 6月16日新作 | 3D | ハローキティー | ¥4,980 |
| 6月16日新作 | 3D | 山田かまち ミュージアム | ¥7,480 |
| 6月16日新作 | 32 | NFL クォーターバック クラブ95 | ¥7,080 |
| 6月23日新作 | GB | 人生ゲーム | ¥3,480 |
| 6月23日新作 | GB | パチンコ物語 外伝 | ¥4,480 |
| 6月23日新作 | GG | ワギャンランド | ¥2,980 |
| 6月23日新作 | SF | アースワームジム | ¥6,980 |
| 6月23日新作 | SF | スーパーシュダイの復讐 | ¥7,980 |
| 6月23日新作 | SF | 実戦競艇 | ¥8,480 |
| 6月23日新作 | SF | トランプアイランド | ¥6,480 |
| 6月23日新作 | SF | 西陣 パチンコ物語 | ¥7,980 |
| 6月23日新作 | SF | P-マン | ¥6,980 |
| 6月23日新作 | SS | デジタルピンボール | ¥4,380 |
| 6月30日新作 | GG | シャイニングフォース外伝 FINAL | ¥4,180 |
| 6月30日新作 | HA | ゲームギア+ぷよぷよ通 | ¥12,800 |
| 6月30日新作 | SC | 銀河お嬢様伝説ユナ2 | ¥5,980 |
| 6月30日新作 | SC | プライベートアイドル | ¥5,980 |
| 6月30日新作 | SF | カメラ～キャオス撃滅作戦 | ¥6,980 |
| 6月30日新作 | SF | スーパー競艇 | ¥6,980 |
| 6月30日新作 | SF | サーキットUSA | ¥6,980 |
| 6月30日新作 | SF | 新日本プロレス バトル7 | ¥8,480 |
| 6月30日新作 | SF | 忍たま乱太郎 | ¥6,980 |
| 6月30日新作 | SF | Mr Do! | ¥4,480 |
| 6月30日新作 | SF | リトルマスター | ¥6,980 |
| 6月上旬新作 | SF | 本家 SANKYO FEVER | ¥7,980 |
| 6月上旬新作 | SS | ゲームの達人 | ¥8,080 |
| 6月中旬新作 | GB | モグモグ GOMBO | ¥3,480 |
| 6月中旬新作 | SC | プリンセスメーカー2 | ¥6,980 |
| 6月中旬新作 | SF | ファイティング アイスホッケー | ¥6,980 |
| 6月中旬再販 | SF | 魔神転生II スパイラルネメシス | ¥8,480 |
| 6月下旬新作 | GB | スーパーパチンコ大戦 | ¥2,980 |
| 6月下旬新作 | GB | 第2次スーパーロボット大戦G | ¥4,480 |
| 6月下旬新作 | NC | ソニック ウイングス3 | TEL |
| 6月下旬新作 | SF | 大物ブラックバス | ¥9,480 |
| 6月下旬再販 | SF | 弟切草 | ¥6,480 |
| 6月下旬再販 | SF | かまいたちの夜 | ¥7,980 |
| 6月下旬新作 | SF | プロ麻雀 極III | ¥6,980 |
| 6月下旬新作 | SF | グランヒストリア 幻史世界記 | ¥8,480 |
| 6月下旬再販 | SF | テレビアニメ スラムダンク2 | ¥7,980 |
| 6月下旬新作 | SF | デア ラングリッサー | ¥7,980 |
| 6月下旬再販 | SF | トルネコの大冒険 | ¥6,980 |
| 6月下旬再販 | SF | 旧約・女神転生 | ¥7,980 |
| 6月下旬新作 | SF | 夜光虫 | ¥7,980 |
| 6月予定新作 | PA | SS ムービーカード | ¥17,800 |
| 6月予定新作 | SF | 早指し二段 森田将棋2 | ¥10,980 |
| 6月予定新作 | SF | ナイトオブザ ラウンド2 | ¥6,980 |
| 6月予定新作 | SS | ファイアプロ外伝 | TEL |
| 6月予定新作 | SS | 平成天才バカボン | ¥4,380 |
| 7月7日新作 | SF | アレクサンダー伝説 | ¥6,980 |
| 7月7日新作 | SF | キャラバン シューティング コレクション | ¥4,980 |
| 7月7日新作 | SF | 史記英雄伝 | ¥7,980 |
| 7月7日新作 | SF | 真・一攫千金 | ¥6,980 |
| 7月7日新作 | SF | 実戦 バスフィッシング 必勝法 | ¥5,980 |
| 7月7日新作 | SF | 実戦 パチスロ 必勝法 クラシック | ¥6,980 |
| 7月7日新作 | SF | 武量 GIメモリー | ¥9,480 |
| 7月7日新作 | SF | できたてハイスクール | ¥6,980 |
| 7月7日新作 | SF | パチンコチャレンジャー | ¥6,980 |
| 7月14日新作 | SF | スーパー競輪 | ¥6,980 |
| 7月14日新作 | SF | 甲子園4 | ¥6,980 |
| 7月14日新作 | SF | にげろ!ジャッキー | ¥6,480 |
| 7月14日新作 | SF | ピットフォール～マヤの大冒険 | ¥6,980 |
| 7月14日新作 | SF | ミスティックアーク | TEL |
| 7月14日新作 | SF | 4人将棋 | ¥6,980 |
| 7月14日新作 | 32 | パラスコート | ¥6,280 |
| 7月21日新作 | HA | バーチャルボーイ | TEL |
| 7月21日新作 | SF | 将棋最強 | ¥10,980 |
| 7月21日新作 | SF | ダンクエスト | ¥5,980 |
| 7月21日新作 | SF | バウンティ・ソード | TEL |
| 7月21日新作 | SF | 魔導物語 | ¥6,980 |
| 7月21日新作 | VB | V テトリス | TEL |
| 7月28日新作 | SF | インディージョーンズ | ¥7,980 |
| 7月28日新作 | SF | ウルトラマン竜帝国 | ¥6,980 |
| 7月28日新作 | SF | エメラルドドラゴン | ¥6,980 |
| 7月上旬再販 | SF | シヴィライゼーション | ¥9,480 |
| 7月上旬再販 | SF | ドカポン3・2・1 | ¥6,980 |
| 7月上旬新作 | SF | 阪神タイガース | ¥6,980 |
| 7月上旬新作 | SF | スーパーファイヤープロレス クイーンズSP | ¥8,480 |
| 7月中旬新作 | SF | KAT'S RUN | ¥7,980 |
| 7月中旬新作 | SF | トムとジェリー2 | ¥6,980 |
| 7月中旬新作 | SF | ライン ディフェンス | ¥6,980 |
| 7月下旬新作 | SF | ウォレスワールド | ¥8,480 |
| 7月下旬新作 | SF | キャリアエース | ¥9,480 |
| 7月下旬再販 | SF | GO!GO!アックマン | ¥6,480 |
| 7月下旬新作 | SF | GO!GO!アックマン2 | ¥6,980 |
| 7月下旬新作 | SF | 四柱推命学入門 真棋源蝶 | ¥8,480 |
| 7月下旬新作 | SF | 雀牌 | ¥5,980 |
| 7月下旬新作 | SF | PARLORパーラー2 | ¥8,480 |
| 7月下旬新作 | SF | らんま½ 奥義邪暗拳 | ¥6,480 |
| 7月下旬新作 | SS | RACE DRIVIN | ¥5,280 |
| 7月予定新作 | SF | 鬼神童子ZENKI | TEL |
| 7月予定新作 | SF | 美少女戦士 セーラームーン外伝 | ¥8,480 |
| 7月予定新作 | 3D | GEX | ¥5,780 |

### スーパーファミコン

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| スーパー囲碁 碁王 | ¥7,980 | ¥1,500 |
| いただきストリート2 | ¥7,280 | ¥4,000 |
| ウイニングポスト | ¥2,980 | ¥1,000 |
| ウイニングポスト2 | ¥9,480 | ¥3,800 |
| スーパーエアダイバー2 | ¥6,580 | ¥4,000 |
| エストポリス伝記II | ¥3,580 | ¥1,200 |
| カービィボウル | ¥6,580 | ¥3,000 |
| かまいたちの夜 | ¥7,980 | ¥3,800 |
| 川のぬし釣り2 | ¥6,980 | ¥4,000 |
| 機動戦士ガンダム | ¥6,980 | ¥4,000 |
| キャラクターウォーズ | ¥3,480 | ¥1,000 |
| クラシック ロード | ¥1,580 | ¥500 |
| クラシック ロードII | ¥6,480 | ¥2,200 |
| クロノ・トリガー | ¥5,680 | ¥2,500 |
| グランチェイサー | ¥4,180 | ¥1,200 |
| 競馬エイトスペシャル2 | ¥3,980 | ¥1,200 |
| スーパー競馬2 | ¥8,480 | ¥3,500 |
| 高速思考将棋皇 | ¥9,480 | ¥3,500 |
| スーパー五目ならべ連珠 | ¥4,980 | ¥1,200 |
| SANKYO FEVERフィーバー | ¥6,580 | ¥3,000 |
| スーパー三国志 | ¥6,980 | ¥3,500 |
| スーパー三国志IV | ¥11,800 | ¥4,500 |
| ザ・グレイトバトルIV | ¥3,980 | ¥1,500 |
| ザ・ラストバトル | ¥2,980 | ¥1,000 |
| シミュレーションプロ野球 | ¥9,480 | ¥3,200 |
| シムシティ2000 | TEL | TEL |
| 首都高バトル2 | ¥6,580 | ¥3,300 |
| 首都高バトル94 | ¥6,280 | ¥2,500 |
| シムシティ | ¥5,980 | ¥2,000 |
| Jリーグ エキサイトステージ95 | ¥6,980 | ¥4,000 |
| Jリーグ プライムゴール2 | ¥2,980 | ¥1,000 |
| Jリーグ スーパーサッカー95 | ¥3,980 | ¥1,200 |
| 実況パワフルプロ野球2 | ¥6,980 | ¥4,500 |
| 実況パワフルプロ野球94 | ¥2,980 | ¥1,000 |
| 初段位認定初段プロ麻雀 | ¥6,980 | ¥3,800 |
| 銀王実戦パチンコ必勝法 | ¥2,980 | ¥800 |
| 新SD戦国伝大将軍列伝 | ¥6,980 | ¥3,000 |
| 真・聖刻 ラ・ワース | ¥6,980 | ¥3,300 |
| すごろクエスト | ¥3,580 | ¥1,000 |
| スーパーストリートファイターII | ¥3,980 | ¥1,800 |
| ストリートファイターIIターボ | ¥1,680 | ¥200 |
| セーラームーンS場外乱闘 | ¥7,480 | ¥3,500 |
| ゼロヨンチャンプRR | ¥6,980 | ¥3,000 |
| ダービースタリオンIII | TEL | ¥6,500 |
| ダイナマイト・ザ・ラスベガス | ¥2,680 | ¥1,000 |
| タロット ミステリー | ¥6,980 | ¥2,500 |
| 提督の決断II | ¥9,800 | ¥5,000 |
| テクモスーパーボウル2 | ¥5,580 | ¥2,000 |
| スーパーテトリス3 | ¥6,480 | ¥3,000 |
| ディア・ナ・レイ 占いの迷宮 | ¥5,980 | ¥1,500 |
| デュアル オーブII | ¥5,980 | ¥2,000 |
| ドラゴンクエストV | ¥6,980 | ¥2,500 |
| ドラゴンボールZ超悟空伝突激 | ¥3,980 | ¥1,500 |
| トランプコレクション | ¥6,480 | ¥3,000 |
| スーパードンキーコング | ¥6,980 | ¥2,800 |
| すーぱーなぞぷよ ルルル | ¥6,980 | TEL |
| なつき クライシス バトル | ¥7,980 | ¥2,800 |
| 信長の野望・覇王伝 | ¥8,480 | ¥3,800 |
| 羽生名人のおもしろ将棋 | ¥8,480 | ¥3,800 |
| 遥かなるオーガスタ2 | ¥6,980 | ¥3,500 |
| バトルクロス | ¥2,980 | ¥800 |
| バトルサッカー2 | ¥3,480 | ¥1,000 |
| バトルタイクーン | ¥7,980 | ¥3,300 |
| パックインタイム | ¥3,980 | ¥1,000 |
| PARLOR!パーラー | ¥4,580 | ¥1,500 |
| パチスロ物語ユニバーサル | ¥4,580 | ¥2,000 |
| スーパーパチンコ | ¥6,980 | ¥2,500 |
| スーパーパチンコ大戦 | ¥4,980 | ¥1,800 |
| パチンコ物語2 | ¥6,980 | ¥3,000 |
| パチンコ連チャン天国 | ¥6,980 | ¥3,000 |
| パワーオブザハイアード | ¥2,980 | ¥1,200 |
| ファーランドストーリー | ¥4,980 | ¥2,000 |
| ファイターズヒストリー2 | ¥6,580 | ¥3,300 |
| ファイナルファンタジー5 | ¥4,980 | ¥800 |
| ファイプロ女子 | ¥1,480 | ¥300 |
| スーパーファミリーサーキット | ¥3,980 | ¥1,000 |
| スーパーフィッシングビッグファイト | ¥4,480 | ¥1,500 |
| スーパーフォーメーションサッカーセリエA | ¥7,280 | ¥4,000 |
| フロントミッション | ¥6,980 | ¥1,800 |
| すーぱーぷよぷよ | ¥5,980 | ¥3,500 |
| プリティ・ファイター | ¥3,980 | ¥1,500 |
| プリンセス ミネルバ | ¥6,980 | ¥3,300 |
| 放課後 IN BEPPIN 女学院 | ¥4,980 | ¥2,000 |
| スーパーボンバーマン3 | TEL | ¥3,500 |
| スーパーボンブリス | ¥5,980 | ¥3,000 |
| 麻雀倶楽部 | ¥3,680 | ¥1,200 |
| スーパー麻雀大会II | ¥6,980 | ¥2,500 |
| スーパー麻雀3 辛口 | ¥5,980 | ¥2,500 |
| 魔法陣グルグル | ¥7,980 | ¥4,000 |
| ママレードボーイ | ¥6,980 | ¥2,500 |
| マリオカート | ¥5,980 | ¥3,200 |
| スーパーマリオコレクション | ¥6,580 | ¥2,500 |
| スーパーマリオワールド | ¥5,580 | ¥1,500 |
| ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2 | ¥4,980 | ¥1,500 |
| ミッキーマニア | ¥4,980 | ¥1,500 |
| 宮路社長のパチンコファン2 | ¥6,980 | ¥3,000 |
| スーパーメトロイド | ¥1,980 | ¥500 |
| スーパー桃太郎電鉄III | ¥6,980 | ¥3,000 |
| 幽遊白書 | ¥1,980 | ¥300 |
| 幽遊白書2 | ¥1,980 | ¥300 |
| 夢幻の如く | ¥2,580 | ¥1,000 |
| ライズ・オブ・ザ・ロボッツ | ¥6,980 | ¥2,500 |
| ラスト バイブルIII | ¥4,980 | ¥1,800 |
| スーパーリアル麻雀PVオールスター | ¥6,980 | ¥3,500 |
| リジョイ アレサ王国 | ¥6,980 | ¥3,500 |
| リーサルエンフォーサーズ | ¥5,480 | ¥1,500 |
| スーパーレッスル エンジェルス | ¥3,980 | ¥1,500 |
| レディストーカー | ¥4,580 | ¥1,200 |
| ロックマンX | ¥5,680 | ¥1,000 |
| ロックマン7 | ¥3,980 | ¥1,500 |
| ろくでなしブルース | ¥1,980 | ¥500 |
| 第4次スーパーロボット大戦 | TEL | ¥6,500 |

### ゲームボーイ

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| 赤ずきんチャチャ | ¥2,980 | ¥1,200 |
| UNO2スモールワールド | ¥2,980 | ¥1,000 |
| 馬券倶楽部 | ¥3,980 | ¥500 |
| オセロワールド | ¥2,980 | ¥800 |
| カービィのピンボール | ¥1,980 | ¥600 |
| 熱闘 餓狼伝説2 | ¥3,480 | ¥800 |
| 空想科学世界ガリバーボーイ | ¥2,980 | ¥1,000 |
| くるくるぱずるノンチャン | ¥980 | ¥100 |
| 魂斗羅スピリッツ | ¥2,980 | ¥500 |
| 熱闘サムライスピリッツ | ¥3,480 | ¥800 |
| Jリーグ LIVE95 | ¥4,480 | ¥1,500 |
| チビマルコチャンマルコデラックスシアター | ¥2,980 | ¥800 |
| スーパーボンブリス | ¥3,180 | ¥1,000 |
| スーパーマリオランド | ¥1,980 | ¥300 |
| スーパーマリオランドII | ¥2,980 | ¥300 |
| スーパーマリオランド3 ワリオランド | ¥2,980 | ¥500 |
| 全日本プロレス ジェット | ¥1,980 | ¥300 |
| 大工の源さん2 | ¥1,980 | ¥300 |
| WWFキング オブ リング | ¥1,480 | ¥300 |
| 詰め将棋 百番将棋 | ¥980 | ¥200 |
| ドンキーコング | ¥2,980 | ¥800 |
| ニチブツ麻雀 吉本劇場 | ¥3,480 | ¥500 |
| パック パニック | ¥2,680 | ¥800 |
| パチ夫くん | ¥2,580 | ¥500 |
| パチスロキッズ | ¥2,580 | ¥500 |
| ぷよぷよ | ¥2,980 | ¥1,000 |
| 星のカービィ2 | ¥2,980 | ¥800 |
| 魔法陣グルグル | ¥2,980 | ¥1,000 |
| マリオのピクロス | ¥2,980 | ¥1,200 |
| Mr GOOの馬券的中術 | ¥1,980 | ¥300 |
| 魔法騎士レイアース | ¥3,180 | ¥1,200 |
| 熱闘ワールドヒーローズ2JET | ¥3,480 | ¥800 |

### PC-FX

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| 紺碧の艦隊 | ¥7,980 | ¥2,800 |
| 全日本プロレス | ¥8,880 | ¥2,000 |
| 卒業IIFX | ¥7,980 | ¥2,000 |
| リターン トゥ ゾーク | ¥8,880 | ¥2,000 |

### PC スーパーCD-ROM2

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| 機装ルーガII | ¥6,480 | ¥1,500 |
| 空想科学世界ガリバーボーイ | ¥5,980 | 高額買取 |
| スロット勝負師 | ¥6,480 | ¥1,200 |
| 美少女戦士セーラームーンコレクション | ¥2,680 | ¥500 |
| セクシーアイドル麻雀 | ¥1,980 | ¥200 |
| 卒業写真・美姫 | ¥2,980 | ¥500 |
| 卒業II ネオ・ジェネレーション | ¥3,980 | ¥1,200 |
| 誕生 ～デビュー～ | ¥3,980 | ¥300 |
| ダウンタウン熱血行進曲 | ¥980 | ¥50 |
| 天外魔境 風雲カブキ伝 | ¥1,680 | ¥300 |
| 天地無用! | ¥5,980 | 高額買取 |
| ハイパーウォーズ | ¥2,980 | ¥500 |
| 爆伝 アンバランス・ゾーン | ¥2,580 | ¥100 |
| パチ夫くん3パチスロ&パチンコ | ¥2,580 | ¥200 |
| ファイプロ女子 | ¥2,580 | ¥300 |
| フォーメーションサッカー'95 セリエA | ¥6,680 | ¥800 |
| ブランディッシュ | ¥1,980 | ¥200 |
| ブライII 闇皇帝の逆襲 | ¥980 | ¥50 |
| レッスル エンジェルス | ¥5,980 | ¥1,200 |
| しゃんぐりら ダイ | ¥8,880 | ¥1,300 |
| スターウォーズ レベルアサルト | ¥7,480 | ¥2,500 |
| スターコントロールII | ¥7,480 | ¥2,300 |
| YUKI SUMIDA 墨田ユキ | ¥4,380 | ¥800 |
| ダークチェイサー | ¥5,780 | ¥1,800 |
| ダブルフェイス 森永奈緒美 | ¥4,280 | ¥800 |
| 千葉麗子 FIRST MESSAGE | ¥5,280 | ¥800 |
| デイドラス | ¥8,380 | ¥2,000 |
| Dの食卓 | ¥6,980 | ¥3,000 |
| デビルズコース | ¥7,480 | ¥2,200 |
| 39・ヌードセレクション | ¥3,980 | ¥500 |
| バーチャルカメラマン3 | ¥7,480 | ¥1,200 |
| 遥かなるオーガスタ | ¥8,380 | ¥2,500 |
| ポリスノーツ | TEL | TEL |
| ポリスノーツ パイロット ディスク | ¥2,580 | ¥800 |
| マカロニほうれん荘 | ¥7,480 | ¥1,500 |
| 吉岡真由美 | ¥4,280 | ¥1,000 |
| ワールドカップスーパースタジアム | ¥5,780 | ¥2,000 |
| ワールドカップスペシャル | ¥7,680 | ¥2,500 |

### スーパー32X

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| CHAOTIX(カオティクス) | ¥6,280 | ¥1,200 |
| サイバーブロール | ¥6,280 | ¥1,200 |
| ステラアサルト | ¥6,280 | ¥1,000 |
| スターウォーズ アーケード | ¥6,980 | ¥1,200 |
| TEMPO テンポ | ¥6,280 | ¥1,000 |
| ドゥーム | ¥5,980 | ¥1,200 |
| バーチャレーシング デラックス | ¥6,980 | ¥1,800 |
| モータルコンバットII | ¥7,880 | ¥1,000 |

### サターン

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| アイドル雀士スーチーパイSP | ¥6,280 | ¥2,500 |
| アイルトンセナ | ¥7,980 | ¥1,500 |
| 輝水晶アスタル | ¥5,280 | ¥2,200 |
| ヴァーチャルハイドライド | ¥5,280 | ¥2,200 |
| EMIT VOL 1 トキノマヨイゴ | ¥7,980 | —— |
| EMIT VOL 2 イノチガケノタビ | ¥7,980 | —— |
| EMIT VOL 3 ワタシニサヨナラ | ¥7,980 | —— |
| 柿木将棋 | ¥7,080 | ¥2,300 |
| グレイテストナイン | ¥5,280 | ¥2,500 |
| クロックワークナイト | ¥4,380 | ¥500 |
| ゲイルレーサー | ¥6,180 | ¥800 |
| 極上パロディウスだ! | ¥5,280 | ¥2,500 |
| サイドポケット2 | ¥6,180 | ¥2,500 |
| 上海 万里の長城 | ¥6,180 | ¥2,500 |
| 三国志IV | ¥13,380 | ¥5,000 |
| スーパーリアル麻雀PV | ¥7,980 | ¥3,000 |
| ダイダロス | ¥6,180 | ¥2,800 |
| デイトナUSA | ¥6,180 | ¥3,000 |
| バーチャファイター | ¥7,980 | ¥3,000 |
| パンツァードラグーン | ¥6,180 | ¥3,000 |
| ビクトリーゴール | ¥6,180 | ¥2,000 |
| ペブルビーチゴルフリンクス | ¥7,980 | ¥3,000 |
| ボボイっとへべれけ | ¥5,400 | ¥2,000 |
| 麻雀海流島 | ¥6,180 | ¥1,000 |
| MYST | ¥7,080 | ¥800 |

### ゲームギア

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| エコーザドルフィン2 | ¥2,980 | ¥1,000 |
| SDガンダム | ¥3,480 | ¥1,200 |
| ガンスターヒーローズ | ¥2,980 | ¥1,200 |
| クレヨンしんちゃん | ¥3,480 | ¥500 |
| スーパーコラムス | ¥2,980 | ¥800 |
| 美少女戦士セーラームーン | ¥3,480 | ¥800 |
| ソニックドリフト2 | ¥2,980 | ¥800 |
| テイルスのスカイパトロール | ¥2,980 | ¥1,000 |
| TEMPO JR | ¥2,980 | ¥1,000 |
| ぷよぷよ通(2) | ¥2,980 | ¥1,000 |
| リスター・ザ・シューティングスター | ¥2,980 | ¥1,000 |

### 3DO

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| アイドル雀士スーチーパイ | ¥6,980 | ¥3,000 |
| ウェイ・オブ・ザ・ウォーリア | ¥4,980 | ¥4,500 |
| GAL 100連発 VOL 1 | ¥5,280 | ¥500 |
| GAL 100連発 VOL 2 | ¥5,280 | ¥500 |
| GAL 100連発 VOL 3 | ¥5,280 | ¥500 |
| GAL 100連発 VOL 4 | ¥5,280 | ¥500 |
| GAL 100連発 VOL 5 | ¥5,280 | ¥500 |
| クレヨンしんちゃん | ¥7,480 | ¥1,500 |
| MIYUKI KOMATSU 小松みゆき | ¥4,380 | ¥800 |
| 紺碧の艦隊 | ¥7,480 | ¥1,800 |
| 三国志IV | ¥12,580 | ¥3,500 |
| THE HORDE | ¥7,480 | ¥2,000 |
| THE野球拳スペシャル | ¥7,980 | ¥3,000 |

### ネオジオソフト

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| 餓狼伝説 | ¥2,980 | ¥1,000 |
| 餓狼伝説スペシャル | ¥3,980 | ¥1,000 |
| 餓狼伝説3 | TEL | TEL |
| ギャラクシーファイト | ¥21,980 | ¥5,000 |
| クイズ・キング・オブ・ファイター | ¥21,980 | ¥5,000 |
| サムライスピリッツ | ¥3,480 | ¥800 |
| 真・サムライスピリッツ | ¥7,980 | ¥3,500 |
| ジョイジョイキッド | ¥2,980 | ¥1,000 |
| ダブルドラゴン | ¥21,980 | ¥7,000 |
| ダンクドリーム | ¥17,800 | ¥2,000 |
| 得点王2 リアルファイトフットボール | ¥15,800 | ¥1,000 |
| 得点王3 | ¥21,980 | ¥4,000 |
| ファイヤースープレックス | ¥2,980 | ¥500 |
| 風雲黙示録 | ¥21,980 | ¥8,000 |
| ミューテイションネイション | ¥3,980 | ¥500 |
| ラギ | ¥3,980 | ¥1,000 |
| 龍虎の拳 | ¥3,480 | ¥800 |
| ロボアーミー | ¥2,980 | ¥800 |
| ワールドヒーローズ | ¥3,980 | ¥500 |

### ネオジオCD

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| ASOII | ¥3,580 | ¥1,000 |
| 餓狼伝説スペシャル | ¥5,980 | ¥1,000 |
| 餓狼伝説3 | ¥6,480 | ¥2,000 |
| ギャラクシーファイト | ¥5,980 | ¥1,800 |
| クイズキングオブファイターズ | ¥4,180 | ¥1,800 |
| クロススウォード2 | ¥4,180 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ | ¥4,980 | ¥200 |
| ザ・キングオブファイターズ'94 | ¥5,980 | ¥1,800 |
| ザ・スーパースパイ | ¥3,480 | ¥1,000 |
| 真サムライスピリッツ | ¥6,480 | ¥1,800 |
| 戦国伝承2 | ¥4,180 | ¥1,500 |
| ソニック ウィングス2 | ¥4,980 | ¥1,800 |
| ダンクドリーム | ¥4,180 | ¥1,500 |
| 痛快GANGAN行進曲 | ¥4,980 | ¥1,800 |
| 得点王3 | ¥5,980 | ¥1,500 |
| NAM 1975 | ¥3,480 | ¥1,000 |
| パズルボブル | ¥4,980 | ¥1,500 |
| パワースパイクスII | ¥4,180 | ¥1,500 |
| ヒューポイント | ¥4,180 | ¥1,500 |
| ファイターズヒストリー・ダイナマイト | ¥5,980 | ¥1,800 |
| 風雲黙示録 | ¥6,480 | ¥2,000 |
| フライング パワーディスク | ¥4,180 | ¥1,500 |
| ライディング ヒーロー | ¥3,480 | ¥1,000 |
| ラストリゾート | ¥4,180 | ¥1,200 |
| 龍虎の拳 | ¥4,980 | ¥1,000 |
| 龍虎の拳2 | ¥5,980 | ¥1,800 |
| リーグボウリング | ¥3,480 | ¥1,000 |
| ワールドヒーローズ2 | ¥4,180 | ¥1,500 |

### ハード

| 商品名 | 新品価格 | 買取価格 |
|---|---|---|
| スーパーファミコン | ¥14,800 | ¥10,000 |
| ゲームボーイ | ¥5,280 | ¥2,500 |
| ゲームボーイBRS | ¥5,980 | ¥2,500 |
| スーパーゲームボーイ | ¥4,980 | ¥1,200 |
| PC FX | ¥34,800 | ¥13,000 |
| DUO R | ¥15,800 | ¥5,000 |
| NEW ワンダーメガ2 | ¥38,800 | ¥3,000 |
| セガ サターン | ¥39,800 | ¥28,000 |
| Vサターン | ¥38,800 | ¥25,000 |
| ゲームギア | ¥9,800 | ¥3,500 |
| ゲームギア+ソニック&テイルス | ¥10,800 | ¥3,800 |
| ゲームギア+レイアース | ¥12,800 | ¥4,000 |
| 3DO REAL II | ¥37,800 | ¥20,000 |
| NEO・GEO | ¥22,800 | ¥6,000 |
| NEO・GEO・CD | ¥38,800 | ¥20,000 |

## 高額買取中!

(買取価格は変動します。お電話にてご確認ください。)

### スーパーファミコン

| | |
|---|---|
| RPGツクール | ¥6,000 |
| アラジン | ¥2,000 |
| イーハトーヴォ物語 | ¥4,000 |
| いただきストリート2 | ¥4,000 |
| スーパーUNO | ¥3,800 |
| 海腹川背 | ¥2,800 |
| エックスメン | ¥3,300 |
| SD飛龍の拳 | ¥2,300 |
| NBA LIVE'95 | ¥4,000 |
| F 15スーパーストライクイーグル | ¥3,500 |
| 伝説のオウガバトル | ¥2,500 |
| オセロワールド | ¥3,800 |
| 弟切草 | ¥4,000 |
| カービィボウル | ¥3,000 |
| 川のぬし釣り2 | ¥3,800 |
| かまいたちの夜 | ¥3,800 |
| 機動戦士ガンダム | ¥4,000 |
| SDガンダムGX | ¥2,500 |
| 機動武闘伝Gガンダム | ¥3,800 |
| がんばれゴエモン3 | ¥4,000 |
| クロノ・トリガー | ¥2,800 |
| ゴーストスイーパー美神 | ¥3,800 |
| 極上パロディウス | ¥4,200 |
| シムシティ2000 | 超高額買取 |
| Jリーグ エキサイトステージ'95 | ¥4,000 |
| シャドウラン | ¥3,600 |
| 首都高バトル2 | ¥3,300 |
| シヴィライゼーション | ¥5,500 |
| シムアント | ¥5,000 |
| 実況パワフルプロ野球2 | ¥4,500 |
| 実況ワールドサッカー | ¥3,000 |
| スーパー人生ゲーム | ¥4,000 |
| ステルス | ¥3,000 |
| スレイヤーズ | ¥3,000 |
| スーパー倉庫番 | ¥3,000 |
| ソニック ウイングス | ¥2,300 |
| たたいま勇者募集中1 | ¥3,500 |
| ダービースタリオンIII | ¥6,500 |
| ツインビーレインボーベルアドベンチャー | ¥3,000 |
| つり太郎 | ¥3,000 |
| デザエモン | ¥5,500 |
| トップ マネジメントII | ¥4,000 |
| トルネコの大冒険 | ¥3,800 |
| スーパードッグファイト | ¥4,200 |
| 遥かなるオーガスタ2 | ¥3,500 |
| スーパーバスフィッシング(ラリーニクソン) | ¥3,000 |
| スーパーファミスタ4 | ¥4,000 |
| スーパーファミリーテニス | ¥2,800 |
| スーパーフォーメーションサッカー'95セリエA | ¥4,000 |
| スーパーボンバーマン3 | ¥3,500 |
| すーぱーぷよぷよ | ¥3,500 |
| スーパーボウリング | ¥2,800 |
| 魔法陣グルグル | ¥4,000 |
| マリオカート | ¥3,200 |
| ミックル ガールズ | ¥3,800 |
| 旧約・女神転生 | ¥4,000 |
| 真・女神転生II | ¥3,800 |
| メタルマックス2 | ¥2,500 |
| 横綱物語 | ¥3,300 |
| リーディングカンパニー | ¥4,000 |
| 第4次スーパーロボット大戦 | ¥6,500 |

### スーパーCD-ROM

| | |
|---|---|
| 空想科学世界 ガリバーボーイ | 高額買取 |
| 天地無用 | 高額買取 |
| 銀河お嬢様伝説YUNA | ¥3,000 |
| 雀偵物語3 | ¥2,000 |
| ときめきメモリアル | ¥3,000 |
| ムーンライトレディ | ¥3,000 |

## 中古買取申込み案内(注意事項)

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ず商品といっしょにお送りください。(申込書がない又は、未記入の場合受付できません)
2. 未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。(無い場合は受付できません)
3. 買取受付完了後の返品は不可
4. 送る前に買取価格を確認してください。(毎日の様に変更します)
5. らくがき、破損、故障など商品価値のないものは送らないでください。(万一送られても返品できません)
6. 同ソフト2本以上送られると買取価格は下がります。又、箱、説明書、付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。(買取出来ない場合もあります。なるべく送らないで下さい)
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 発送・返送手数料はお客様負担となりますのでご了承の程よろしくお願いします。
9. 各種ハードの付属品なしは買取出来ません。
10. 以上の事が満たされず受付出来ない場合は着払いで返品となりますのでご注意下さい。

## チャドラン中古買取特典付セール

5本以上で買取金額¥10,000以上…買取金額の**5%アップ**
10本以上で買取金額¥15,000以上…買取金額の**10%アップ**
15本以上で買取金額¥20,000以上…買取金額の**15%アップ**
20本以上で買取金額¥25,000以上…買取金額の**20%アップ**
(但し、中古買取特典での1本当たりのアップ額は¥300までとします)

キリトリ
スーパーファミコンソフト
1本に付き¥100UP
**¥100UP券**

＊ソフトの機種はスーパーファミコンに限る。
＊同ソフト多数は不可。
＊箱・説・付属品などすべて揃っている物のみ有効。
＊申込み用紙の無い場合は受付出来ません。
＊商品価値の無い物は買取できません。

キリトリ

平成　年　月　日　　ゲーメスト

買取申込書(保護者承諾書)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 氏名 | フリガナ　㊞ | 電話番号 | 生年月日<br>大・昭・平<br>年　月　日 | 年齢 |
| 住所 | 〒　ー　読みがな | | | |
| ソフト名 | | | | |
| ソフト売却(　)本を承諾します。 | 保護者署名<br>未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。 | フリガナ　㊞ | | |

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ SC…スーパーCD・ROM2 FX…PC・FX GG…ゲームギア VB…バーチャルボーイ SS…サターン NG…ネオジオ NC…ネオジオCD 32…32X 3D…3DO HA…ハード ●TELマークの売価は電話でお問い合せください。●価格は送料・消費税別です。●上記商品はほんの一例です。この他にも多数揃えていますので、お気軽にお問い合せください。

※ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商標です。


極限流の可能性に全てをかけろ!!!
龍虎の拳
FINAL
作画:天獅子悦也
ストーリー協力:石井ぜんじ

天才ギースハワード リョウに勝気は!?




これがデッドリーレイブだ！


ガシャアアアン


ぐあッ!
手加減をしてやった!
立てるハズだリョウ!
ク……
正統極限流継承者が私の龍虎乱舞(デッドリーレイブ)に倒される……か!
K.O.F.最終ステージにふさわしい
ヨロッ
きさまのような男がいるとは…! 技の切れ味も無限に繰り出す気のパワーも格闘のセンスもまさに天才…!
だが……今のは龍虎乱舞ではない!
フ……
なんだと?


たわごとを!
では龍虎乱舞を打ってくるがいい
さもなくば私に触れる事もなくここで死ぬのだ!
C'MON YELLOW BELLY!
かかってこい臆病者!
天才には全てを所有する権利があることを証明してやる!


いいぞ…！
やっと その気に なったな！


これが龍虎乱舞か!!
たしかに凄じい威力だが超人的なパワーとスピードで繰り出す通常技にすぎない!
ガガガガ
見切ってくれるわ!
バッ
ベキッ
腕を折った! これで拳は使えまい!


うおっ!
ガガガガ
バカな…! 痛みを感じていないというのか!!
連続攻撃がとぎれもせぬとは!?
ドガガ
む…無意識で闘っている!?
相手を倒しきるまで攻撃を続けるというのか…!


ぐあっ!!
まさに
最終必殺技！
だがこれでも
攻められるかッ！


ガガガガッ
ガガガ


くっ…
なるほど
私は
極限流を
甘く見すぎて
いたようだ…
命まで
賭けさせられては
ゲームとは
いえんな
ゴゴゴ
覇王…
カチッ
これは…!
逃げる気か!
待てギース!



ギース様
こちらへ
このまま
空港へ向え！
特別支部から
撤退する！
ヒュンヒュンヒュン
今回のゲームは
極限流に
ゆずってやろう
だがBIGを
始末し
龍虎乱舞の
データは手に
入れた！
計画の目標は
達したのだ！
この借りは
いずれ返す！
次に会う時は
ゲームでは
済まさんぞ
極限流！
ギースの専用ヘリが
脱出していく…
今日は
極限流空手が
勝利したが
ギースがこの都市を
支配していく限り
闘いは終わらん！
とどめはこの
ジェフ・ボガードが
刺してやるぜ！
DIG IT
G-12


数日後 サウスタウン
セントラルホスピタル
結局騒動の全てはBIGが原因にされたようやな 極限流やギースの事は全然報道されてへんわ
ギースが完全に市警を牛耳っているという事だ
これじゃホントの骨折り損ねお兄ちゃん
そやないでユリちゃん 天才ギースでも龍虎乱舞には勝たれへんかったいうこっちゃ
これでヤツも極限流に手は出しにくうなったやろ
ねえ
ギースの敗因が天才だからっていうのはどういう意味なの？
天才には選択肢がたくさんあるということさ ユリ
そこに駆け引きする余裕が生まれゲームが成立するゆうことやな




✉天獅子悦也＆石井ぜんじ 違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101 東京都千代田区内神田1−11−4 ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係




※天獅子悦也 石井ぜんじ両先生の「龍虎の拳2」は今回をもちまして終了です。
今までの御愛読ありがとうございました。



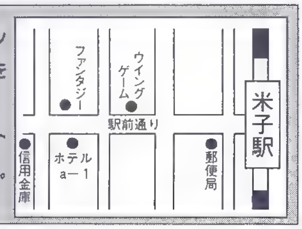

| | |
|---|---|
| セガ エアロテーブル | ¥45,000 |
| 〔26インチ中古〕 予約受付中! | |
| 新作基板・ネオジオ 予約受付中! | |
| **■中古基板(消費税込)** | |
| (H付)−JAMMA変換ハーネス付 | |
| R-TYPE LEO | 16,000 |
| アルゴスの戦士 | 20,000 |
| ヴァンパイア | 44,000 |
| ヴァンパイア(ロム) | 24,000 |
| ウルトラ警備隊 | 88,000 |
| X-MEN | 68,000 |
| X-MEN(ロム) | 38,000 |
| F/A | 20,000 |
| カイザーナックル(ロム) | 14,000 |
| カプコンワールド2 | 20,000 |
| 空手道(H付) | 15,000 |
| グランドクロス(P付) | 16,000 |
| 豪血寺一族 | 16,000 |
| 豪血寺一族2 | 38,000 |
| コズモギャングザパズル | 8,000 |
| コズモギャングザビデオ | 40,000 |
| ゴルフィンググレイツ2 | 58,000 |
| ゴールデンアックス(H付) | 16,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル | 88,000 |
| 地獄巡り | 8,000 |
| シャドーダンサー | 20,000 |
| スラップファイト | 12,000 |
| スーパー上海 | 28,000 |
| スーパーストII(ロム) | 20,000 |
| スーパーストIIX | 78,000 |
| スーパーマッスルボマー | 58,000 |
| スーパーリアル麻雀PIV | 38,000 |
| 戦国エース | 34,000 |
| ソニックウイングス | 18,000 |
| ダライアス外伝 | 98,000 |
| デスブレイド | 16,000 |
| 鉄拳 | 128,000 |
| 天地を喰らうII | 24,000 |
| チャイナタウン | 28,000 |
| ドギューン | 20,000 |
| TROJAN(H付) | 20,000 |
| ナイツオブザラウンド | 26,000 |
| バブルシンフォニー | 78,000 |
| パロディウスだ! | 14,000 |
| パワードギア | 55,000 |
| パワードギア(ロム) | 38,000 |
| ファイナルファイト | 12,000 |
| ファイターズヒストリー | 12,000 |
| ぷよぷよ | 42,000 |
| ブラックドラゴン | 20,000 |
| ブルーホーク | 16,000 |
| マジカルエラーをさがせ! | 10,000 |
| マーシャルチャンピオン | 20,000 |
| 五月陣戦 | 24,000 |
| ワンダーボーイ(H付) | 13,000 |
| ロッドランド | 18,000 |
| **その他、麻雀等各種あります。** | |
| **■業務用ネオジオ** | |
| MV-1FZ(新品) | 48,000 |
| MV-1、MV-1F | 各42,000 |
| MVS-2 | 68,000 |
| 餓狼伝説スペシャル、得点王、ワールドヒーローズ2JET、得点王2、痛快GANGAN行進曲、サムライスピリッツ、龍虎の拳2、ファイターズヒストリーダイナマイト | 各10,000 |
| 真サムライスピリッツ | 14,000 |
| ラグナロク、麻雀伝説 | 各20,000 |
| ザキングオブファイターズ'94、クイズキングオブファイターズ | 各28,000 |
| パズルボブル、ギャラクシーファイト | 各48,000 |
| **その他、カセット各種3000円より** | |

- その他、パーツ・家庭用ソフト・ハード等幅広く取り扱っています。
- 電話にて在庫の有無と価格をご確認の上現金書留・銀行振り込み等でお申し込み下さい。商品は送料着払いでお送りします。
- 代金引き換え・日時指定配達も取扱っています。(送料1500円)

口座番号 山陰合同銀行米子駅前支店 普通2284996 ファンタジー

TEL(0859)-23-2064
FAX(0859)-23-2861

スーパーファミコン
ネオジオのソフトを
買い取りします。
特にネオジオソフト
高価買い取りします。
詳しくはTELにて。




その他の商品についてもTEL・FAX等でお問い合せ下さい。業務用・家庭用の新作の予約も受け付けします(新品基板・家庭用は税別です。)

NEO・GEO 取扱店

# ファンタジー

資料希望の方は、80円切手同封の上下記住所まで発送下さい。

〒683 鳥取県米子市明治町179 ゲームインチェリーズ 1F・3F

# レッツ・ゲット・ロック！

# DISC BOX

## 今号の新作情報

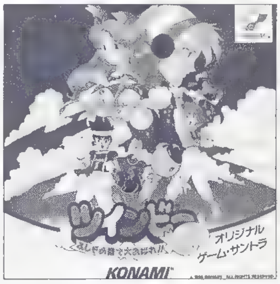
### ツインビーPARADISE2 Vol.6




1995年5月24日発売
キングレコード
CD：KICA−7660
価格：¥2800（税込み）

惜しまれつつ放送が終了してしまった文化放送系列ステレオラジオドラマ「ツインビーPARADISE 2」。今回のCDは、その最終回までのものを収録したもの。放送では第20話で完結する。しかしCDでは、なんと未放送である第21、22、23、24話と続くのである（第20話の途中から放送分と変わる内容）。もちろんドラマ以外にも長沢ゆりかさんの「瞳はVenus」の歌も収録！

### ツインビーヤッホー！ ～オリジナル・ゲーム・サントラ～




1995年6月7日発売
キングレコード
CD：KICA−7661
価格：¥2800（税込み）

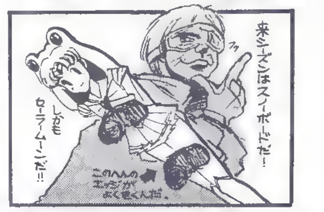
この世にツインビーが現われてから今年で10年を迎える。これを記念し、発売されるCDがこれだ。記念CDではあるが、その中身は、ツインビーシリーズ最近作である「ツインビーヤッホー」。ゲームセンターでは、たくさんのSEに重なり、サウンドを聴きにくい状態。クリアーに聴くならこの1枚がオススメ。使用曲に加え、未使用曲、オリジナル音声、効果音、さらにはマリ子さんの歌も入っている！

### ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.18 エアーコンバット22




1995年5月24日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL−15040
価格：¥1500（税込み）

ナムコの最新戦闘機バトルものである「エアーコンバット22」のCDが発売された。シミュレーションゲームものなので、そのサウンドというものに対してやや実感が伴わないが、プレイしている中、ずっとバックで流れているため、知らず知らずのうちに頭に残ってしまう。非常にノリのいいサウンドなので、単体で聴くのもいい。最高のハードによるゲームサウンドをたっぷり楽しめる1枚である。




## ずるずる

今年のスキーシーズンがようやく終了。今年は、自分の滑りのレベルアップに努めたわけだが、技能検定に追われた去年とは違い、気持ち的には楽であったが。より質の高い滑りを追求することは、非常に難しいと実感した。シーズン後半、デモンストレーター強化コーチの小林平康先生に習えた。これを期に一気に自分の滑りが変わった。

## TOP10 4/16～4/30 ⓢ屋内神田店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDトップ10 | 1位 | - | 137 | 餓狼伝説3 | PC | PCCB-179 | 1500円 |
| | 2位 | 2 | 60 | バーチャファイター2 | TE | TYCY-5410 | 2000円 |
| | 3位 | 4 | 44 | X-MEN | SM | SRCL-3120 | 2000円 |
| | 4位 | 1 | 40 | ギャラクシーファイト | PC | PCCB-177 | 1500円 |
| | 5位 | 5 | 37 | リッジレーザー | VE | VICL-15038 | 1500円 |
| | 6位 | 6 | 35 | ダライアス外伝 | PC | PCCB-166 | 2000円 |
| | 7位 | - | 29 | ラジオキャンバス2 | KR | KICA-7657～8 | 3800円 |
| | 7位 | - | 29 | レイフォース | PC | PCCB-153 | 2000円 |
| | 9位 | - | 29 | リッジレーサー2 | VE | VICL-15031 | 1500円 |
| | 9位 | 9 | 27 | 鉄拳 | VE | VICL-15039 | 1500円 |
| ビデオトップ10 | 1位 | - | 409 | バーチャファイター2 | SS | GV-15 | 4800円 |
| | 2位 | - | 18 | バーチャファイター　エターナルバトル | TE | TYVY-5006 | 4800円 |
| | 3位 | - | 12 | 鉄拳 | VE | VIVL-147 | 4900円 |
| | 3位 | 2 | 12 | バーチャファイター2 | TE | TYVY-5004 | 4900円 |
| | 5位 | 3 | 8 | ヴァンパイア | SS | GV-12 | 6800円 |
| | 6位 | 1 | 6 | ストリートファイターII ザ・ヒストリー | SM | SRVW-1713 | 5500円 |
| | 6位 | 5 | 6 | 真サムライスピリッツ | SS | GV-14 | 4800円 |
| | 8位 | 3 | 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SS | GV-13 | 6500円 |
| | 9位 | - | 3 | 真サムライスピリッツ | PC | PCVP-1159 | 4800円 |
| | 9位 | - | 3 | スーパーストリートファイターIIX | SS | GV-9 | 7000円 |

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

## CD&ビデオトップ10

### CD編

今号のトップに立ったのはSNK期待のNEWゲーム、餓狼3。これをきっかけにいろんなバージョンが登場か。パワーダウンか、1位から転落のギャラファイ。ちょっと盛り上がりに欠けるようだ。5位以下は、力のあるタイトル。いつでも上へいける？

### ビデオ編

ぶっちぎりでVF2が1位。2位は、VF1、2、サターンVFの大会ビデオ。3位の鉄拳はちょっと意外。時代を感じるのが1位から転落したストリートファイターもの。ZEROに期待か。今回は、格闘もの一色という感じ。シューティングは？

## 今号のオススメタイトル

今回のオススメタイトルは、私の中で一番思い出深いナムコのウイニングランだ。CDではG.S.M.NAMCO 2として発売され、WRの原曲、アレンジ、スプラッターハウスのアレンジ、メタルホークという組合せのもの。WRは、走行中、サウンドはなく、エンジン音のみ。サウンドは、プレイ前と、ゴール後。とくにゴール後のサウンドは、プレイしたものにしかわからない感動があった。



ウイニングラン（PC）

ポリゴンドライブゲームの第1作となったウイニングランの攻略ビデオが存在していたのをみんなご存知だっただろうか。そのビデオのプレイ担当は、私、ずるずる。20分と短いものであるが、当時、最終コーナーを壁にぶち当たって曲がるテクが使えたのは全国で数人。そのテクを動く映像で全国に普及させたのがこのビデオだった。非常に確率の低い中での収録に、6時間を要した。



ウイニングラン（PC）

「みんなぁ〜、ゲーマーズナイトを聴いてるかぁい?!」
「イエ〜イ」
よろしい、ういやつじゃ。近う寄れ可愛がってやるぞ、うひひ。

「あーれー、お戯れを〜」
どれどれこの帯じゃな、こいつをグイーっと引っ張ると!おお、回る回る!これぞ男子の醍醐味。生まれてよかった!

# GAMEST PRESENTS 松本梨香の ゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中!
TBS25:00〜25:30
CBC24:00〜24:30
ABC23:05〜23:35

とタンノーしたところで、ラジオスタッフの紹介といくぞ。前回は梨香様の御尊顔を拝借したので、今回はゲーメストライターズの不健康なツラを見てもらおうというわけサ。このギャップがたまらんのう。

## 男・さわたり

髪が逆立っているメタル野郎であると同時に、各方面に非凡な性能をいかんなく発揮することで有名な男、さわたり。

彼のラジオ活動は、残念ながら5月13日深夜放送分で終わってしまったが、その遺志はマウント二田以下、4名にしっかと受け継がれている。

ラジオでの彼の任務が、梨香様とともに録音ブースに入り、ゲーム関連情報のサポートをすること。120パーセント以上、その役目を果たしたと言えよう。



髪は自分で切るらしい

顔もよければ声もいい、天に愛された男・さわたりよ永遠なれ。

あとAV(エッチなビデオ)貸してください。

## 仕事の鬼・ももやん

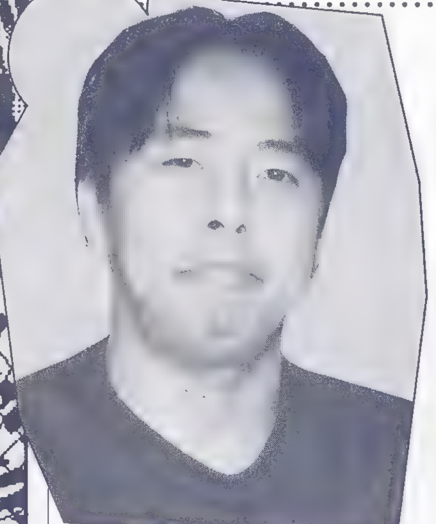
歳の割にはかなりオヤジっぽい、ゲーメストきっての仕事の鬼、それがももやんだ。

彼の任務は、さわたりとともに梨香様のサポートをすること。攻略関係の質問においては、「彼に語らせれば右に出るものはいない」と、かの石井ぜんじに言わしめた男である。

異常に仕事を抱えてしまう特徴を備え、追い込まれると寝てしまう困ったちゃん。

カラオケが得意。

あと、本人の意志とは無関係に、ボケキャラとして番組内で定着してしまった。ざまを見よ。



色は黒いが仕事の鬼!



すべてはアナタのために…。ああ梨香様。

## 6月放送分は、特に聴かなきゃダメ!

詳細は言えないが、6月の番組は何か凄いらしい。何でも、ゲーメスト本誌とのクロスした企画をぶっぱなすとか。でもって、ゴイスなプレゼントがもらえるとか。

まあ、何にせよ聴くが吉よ。

**〒107-06**
**TBSラジオ**
**「松本梨香のゲーマーズナイト」係**

**〒101**
**東京都千代田区内神田1-11-4**
**藤吉ビル新声社　ゲーメスト**
**「松本梨香のゲーマーズナイト」係**

## 炎の薩摩隼人・ぴぐ

男・さわたりに代わり、5月20日深夜放送分より梨香様のサポートをすることになったのが、炎の薩摩隼人・ぴぐ。



モチ肌の鬼才である。

頭脳は極めて明晰なのだが、そんなことは微塵も感じさせないところが凄い。

本人曰く、非常に気が小さいとのことだが、なかなかどおして、やればできるじゃないかーええ、ぴぐ!!

今現在では彼はまだ一回分しか収録していず、そのポテンシャルはまったくの未知数だ。

**今年ももう6月。「あと半年のうちに恋人を」と編集部やもめ軍団がおなごとの出会いを求めてそとへ繰り出した。しかし、晴れ上がった空とは裏腹に結果は惨敗。悔しがる軍団を横目にジョリーボサノバ（恋人あり）が一言、「君たちに足りないのは強烈な個性だよ」。くやし～！（べーなー）**

## ぷよぷよカセットブック発売決定！

今回紹介するカセットブックは、「ぷよぷよ　の～てんSPECIAL」。アルルやカーバンクルの元気な声を聞けば、いまや全国に多数の熱狂的なファンを持つ「ぷよぷよ」の世界がいっそう広がること間違いなし、なのだ。

ちょっとストーリーを紹介すると…、「アルルは12歳。魔導小学校の卒業試験にダンジョンに入って卒業証書を持ってくることになったアルルは、カーバンクルを連れてダンジョンへ」という、ギャグ満載の60分なのだ！

アルルとカーバンクルの二役に三石琴乃、サタン様に矢尾一樹、ルルーに冬馬由美と、豪華声優陣にも超期待。さらに装画は蘭宮涼というからこれはもう買うしかないって感じだ。そして肝心の発売日は6月下旬、価格は1980円（税込み）。楽しみにネ。

忘れちゃいけないプレゼント。発売元のムービックさんからいい物をいただいちゃったのでプレゼントしちゃうぞ。詳しいことは、本誌読者プレゼントコーナーを見てね。

問い合わせ／㈱ムービック03-3972-1992



抱腹絶倒のストーリーに請うご期待!!　©COMPILE

## ゲームザウルス名古屋に出現!!

東京で行われる各種ゲームショー。ゲームファンのみんなにとっては、すっごく魅力的だよね。でも東京はちょっと遠くて…、と涙をのんだ人はとても多いはずだ。そんな君たちに送るイベント「'95ゲームザウルス」が名古屋市で開催されるぞ。

中京テレビ放送が主催するこのテレビゲームイベントに出展されるゲームは多種多彩。スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジンといった定番ゲーム機はもちろん、サターンやプレイステーションといった次世代機までが最新ソフトとともに楽しめるのだ。また、当日会場では豪華賞品がもらえるゲーム大会あり、各メーカの人たちが来場してくれたお客さんにだけ教えてくれるマル秘情報ありと楽しいこと盛りだくさん。さあ、「ゲームザウルス」の2日間、みんなで盛り上がろう！

プレゼントはオリジナルTシャツ。中京テレビさんからいただいたのだ。ほしい人は本誌読者プレゼントコーナーを見てね。

●日時／8月19日（土）・20日（日）、午前10時～午後5時（入場は午後4時まで）
●会場／吹上ホール（中小企業振興会館）
●入場料金／前売り500円、当日700円
●問い合わせ先／中京テレビ事業部052-832-3311



これは昨年の写真。今年も盛り上がるぞ!!

## ゲームフェア開催中 三省堂コミックステーション渋谷

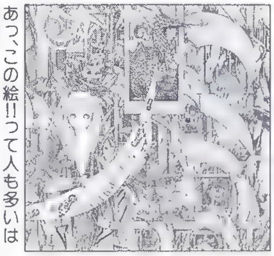
ゲーメスト読者に朗報だ。ゲーメストのコミック&ムックが渋谷のコミックステーションに勢揃いしたぞ。謎本からビデオまでその数なんと70種類！ゲーメスト世界が堪能できるこのフェア、ゲームファンなら行って損はないぞ。日曜日に友達同士で誘い合って行ってもいいかもね。何はともあれ、初夏の日差しの中、渋谷のコミックステーションへ出かけよう！

住所／渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
営業時間／午前10時～午後8時（年中無休）
問い合わせ先／3406-19319

# イベントEXPRESS

## 加藤洋之&後藤啓介原画展
SWIMMING IN THE ASTRAL SEA

ファンタジーイラストの巨匠、加藤洋之先生と後藤啓介先生の原画展が阿佐ヶ谷の「コミックボックスギャラリー」(JR阿佐ヶ谷駅下車)で絶賛開催中だ。そして、ふゅうじょんぷろだくとさんから10名に無料ご招待券をプレゼントするぞ。締め切りは6月10日、編集部内「インフォメ原画展」係りまで。
●開催日/6月25日(日)まで(木曜日定休)●時間/平日13:00〜18:00、土・日12:00〜18:00●入場料金/大人300円、小人(小学生以下)200円●問い合わせ先/03-5373-5780



あっ、この絵!!って人も多いはずだ!!

## コスプレパーティBravo開催!

アニメ&ゲーム系のコスプレオンリーパーティー「Bravo」が難波QOOにて開催。
当日は、ナコルルの声でおなじみの生駒浩美サンのトークショーもあるぞ!会場でゲ屋もお店を開いている予定だから、ぜひとも来てくれ!
●日時:6/4午後12時より
●会場:難波QOO(なんば駅下車2分)
●入場料金:男性4000円、女性3500円
※18歳未満の方は入場不可。

●こみっくPARTY ゲームONLY
日時/6月4日(日)、6月11日(日)、どちらも11:00〜15:00
会場/大阪国際貿易センター3F(JR福島駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会。コスプレ可。
問い合わせ先/〒534大阪市都島区都島中通3-4-15-602木村方こみっくPARTY

●紅コミEXTRA GAME SPECIAL
日時/6月4日(日)
会場/山形県山形市食糧会館4F(JR山形駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会。コスプレ可。
問い合わせ先/〒997山形県鶴岡市切添町12-8-101服部方「紅コミ・ゲームスペシャル」係

●大張正己先生サイン会
日時/6月10日(土)12:00
会場/書泉ブックマート2F
内容/「ネオジオギャルズコミックアンソロジーVol・2」発売記念サイン会だ!!整理券は2Fレジにて配布中。
問い合わせ先/03-3297-0011

●カラフル
日時/6月18日(日)11:00〜15:00
会場/神奈川中小企業センター(JR関内駅下車)
内容/ゲーム中心同人誌即売会。コスプレ可。
問い合わせ先/〒225横浜市青葉区鉄町1870-4カラフル準備会

●エナジー・RUN!GAMEパラダイスⅢ
日時/6月25日(日)
会場/川崎市中小企業婦人会館(JR武蔵小杉駅下車)
内容/ゲーム系同人誌即売会。コスプレ可。
問い合わせ先/〒232横浜市南区井土ケ谷下町27ベイシティエンタープライズ内「GAME」係

●ゲーム・SP
日時/7月2日(日)11:00〜15:00
会場/東京都北区・北とぴあ13F飛鳥ホール(JR王子駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会。コスプレ可。
問い合わせ先/〒359所沢市林3-551パークハイツ201林企画

●ゲームコミケーn東京1
日時/7月16日(日)11:00〜15:00
会場/晴海国際見本市会場
内容/ゲームONLY同人誌即売会。コスプレ登録制。
問い合わせ先/〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内チケットゆう・Gコミ東京1係

●パソケット(以下略してP)
内容/同人ソフト、ゲーム同人誌ONLY即売会
日時、名称(会場)/
・6月18日(日)
清水P8(清水マリンビル)、札幌P41(真駒内アイスアリーナ)、博多P32(FFBホール)、高松P16(四国新聞社)、青森P2(青森産業会館)
・6月25日(日)
パソケット47(東京文具共和会館)、長岡P6(ハイブ長岡)
問い合わせ先/〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内チケットゆう

ゲームONLYかゲーム中心イベントを主催されるみなさん。ゲーメスト編集部内「インフォメーション・イベント」係まで、どんどん応募してください。
記入事項
①イベントの正式名称②開催日時③開催場所(そこまでの交通機関)④内容⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号(誌上未記載)
掲載時期は「手紙が届いた月の翌月末」となります。

# ドリーム Toco(トコ)

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

## ぶっとびコーナー

カプコンワールド2…………… 7,000
スタックコラムス……………… 3,000

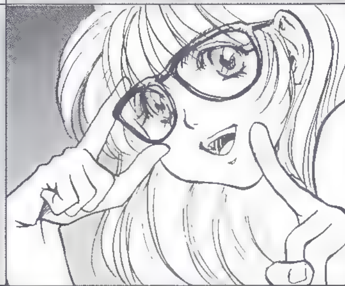
## リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

コントロールBOX
パナツイン
パナカスタム
Toco価格にて
販売中だょ〜ん

## リストのFAX発送を始めました

①03-3373-7849をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す(情報料無料)



### アイレム

| | |
|---|---|
| ガンホーキ | 12,000 |
| クイズF-1 1・2フィニッシュ | 2,000 |
| サンダーブラスター | 10,000 |
| ボンバーマン | 7,000 |
| アンダーカバーコップス | 25,000 |
| ガンフォース | 6,000 |
| ボンバーマンワールド | 25,000 |

### カネコ

| | |
|---|---|
| ヘビーユニット | 3,000 |
| マジカルクリスタル | 7,000 |
| 富士山バスター | 8,000 |
| ギャルズパニックⅡ | 23,000 |

### ジャレコ

| | |
|---|---|
| EDF | 7,000 |
| サイバトラー | 8,000 |
| ソルダム | 6,000 |
| ファンタズム | 6,000 |
| エクセリオン | 5,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| ダンプ松本 | 13,000 |
| 忍 | 12,000 |
| Eスワット | 8,000 |
| MVP | 2,000 |
| オーライル | 8,000 |
| コットン | 17,000 |
| ゴールデンアックス | 8,000 |
| テトリス | 8,000 |
| モンスターレア | 8,000 |
| レッスルウォー | 7,000 |
| 獣王記 | 7,000 |
| 琉球 | 4,000 |
| ウォーリーを探せ(P無) | 1,000 |

### カプコン

| | |
|---|---|
| エイリアンVSプレデター(ロム) | 28,000 |
| スーパーストⅡX(ロム) | 15,000 |
| ヴァンパイア(ロム) | 15,000 |
| パワードギア(ロム) | 30,000 |
| X-MEN(ロム) | 40,000 |
| エイアリンVSプレデター | 48,000 |
| スーパーストⅡX | 35,000 |
| ヴァンパイア | 35,000 |
| パワードギア | 50,000 |
| X-MEN | 60,000 |

### コナミ

| | |
|---|---|
| 極上パロディウス | 53,000 |
| プレミアサッカー | 18,000 |
| クイズ学問ノススメ | 3,000 |
| パンクショット | 5,000 |
| ローラーゲームズ | 7,000 |

### ビデオシステム

| | |
|---|---|
| F-1グランプリ | 2,000 |
| スーパーフォーミュラ | 1,500 |
| スーパーバレーボール | 3,000 |
| スーパーバレー'91 | 5,000 |
| ソニックウイングス | 12,000 |
| ハットリス | 3,000 |
| 闘神ブレイザーズ | 7,000 |

### 東亜プラン

| | |
|---|---|
| V·V | 12,000 |
| アウトゾーン | 12,000 |
| スノーブラザーズ | 8,000 |
| スラップファイト | 10,000 |
| テキパキ | 18,000 |
| ナックルバッシュ | 13,000 |
| ヴィマナ | 12,000 |

### テクモ

| | |
|---|---|
| エイトフォース | 20,000 |
| ワールドカップ'94 | 20,000 |
| ファイナルスターフォース | 12,000 |
| クイズDNAの反乱 | 2,000 |
| クイズココロジー2 | 3,000 |
| 雷電 | 20,000 |
| 雷電Ⅱ | 55,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| アラビアンマジック | 23,000 |
| トップランキングスターズ | 12,000 |
| サイレントドラゴン | 10,000 |
| インセクターX | 7,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 2,000 |
| クレヨンしんちゃんオラとあそぼ | 5,000 |

### バンプレスト

| | |
|---|---|
| ウルトラマン | 3,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 5,000 |
| ウルトラ闘魂伝説 | 7,000 |
| 機動戦士ガンダム | 6,000 |
| 機動戦士ガンダム EX-REVUE | 23,000 |
| ドラゴンボールZ2 スーパーバトル | 32,000 |

### 麻雀

| | |
|---|---|
| 麻雀学園2 | 7,000 |
| 恋愛倶楽部 | 6,000 |
| 7次元の妖精達 | 4,000 |
| キャンパスハンティング | 2,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | 20,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| スカイソルジャー | 7,000 |
| バトルフィールド(P無) | 2,000 |
| 名人戦 | 10,000 |
| 豪血寺一族 | 8,000 |
| 豪血寺一族2 | 30,000 |
| スーパーイーグルショット | 25,000 |
| ハイパーデュエル | 15,000 |
| ガルメデス | 3,000 |
| ブランディア | 12,000 |
| マイティーガイ | 15,000 |
| マグマックス | 12,000 |
| ネビュラスレイ | 25,000 |
| クイズ島 | 3,000 |
| コズモギャングザパズル | 5,000 |
| エメラルディア | 5,000 |

**通販(代引)システムOK!048-649-7650**

●受付時間 平日AM11:00〜PM20:30
土 PM13:00〜PM20:30

●定休日 日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら ドリームToco(トコ)

〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1 TEL048-649-7650

## お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。

●在庫リスト月2回発行になりました。

# すばらしい本屋さん110軒

## グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

### ■北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

### ■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

### ■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●[illegible]
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄瑞堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

### ■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市東明3-1-17
☎025-287-2236

### ■東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

### ■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

### ■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

### ■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25諸方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

ゲーメスト単行本

| | |
|---|---|
| ストII 波動拳の謎 | 定価980円 |
| 餓狼伝説の謎 | 定価980円 |
| 侍魂の謎 | 定価980円 |
| ワールドヒーローズの謎 | 定価880円 |
| 龍虎の拳の謎 | 定価880円 |
| 豪血寺一族の謎 | 定価880円 |
| KOF'94の謎 | 定価880円 |
| ネタ帳'95 | 定価880円 |
| ゲーメストのパズルだよ!! | 定価880円 |
| 真侍魂の謎 | 定価880円 |
| ヴァンパイアの謎 | 定価880円 |
| スーパーリアル麻雀のひみつ | 定価880円 |

●お求めの号に○を

ゲーメスト

| | | |
|---|---|---|
| No.64 | No.109 | No.134 |
| No.77 | No.112 | No.136 |
| No.84 | No.114 | No.137 |
| No.90 | No.120 | No.138 |
| No.91 | No.123 | No.139 |
| No.94 | No.125 | No.140 |
| No.97 | No.129 | No.141 |
| No.99 | No.130 | No.142 |
| No.105 | No.132 | No.143 |
| No.108 | No.133 | No.144 |

部数 冊

書店（帖合）印

## コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

| | |
|---|---|
| スーパーリアル麻雀PIV アンソロジー 定価780円 | 冊 |
| スーパーリアル麻雀PV アンソロジー 定価780円 | 冊 |
| ヴァンパイア アンソロジー 定価780円 | 冊 |
| ヴァンパイア アンソロジー② 定価780円 | 冊 |
| SSティッガー② 都築和彦 定価980円 | 冊 |
| 真サムライスピリッツ 4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| 真サムライスピリッツ 4コマ決定版② 定価580円 | 冊 |
| 豪血寺一族2 4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| ゲーパロ4コマグランプリ③ 定価580円 | 冊 |
| KOF'94 4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| ネオジオギャルズアンソロジー 定価780円 | 冊 |
| ヴァンパイア 4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| 龍虎の拳 画 天獅子悦也 作 石井ぜんじ 定価980円 | 冊 |
| 龍虎の拳2 天獅子悦也 定価680円 | 冊 |
| 餓狼伝説2 ① MONDO恩 定価680円 | 冊 |
| 餓狼伝説2 ② MONDO恩 定価680円 | 冊 |
| 速攻生徒会 小川雅史 定価500円 | 冊 |
| 豪血寺一族② [illegible] 定価980円 | 冊 |
| 海底大戦争 夏元雅人 定価850円 | 冊 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝 津雲幻一郎 定価850円 | 冊 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト [illegible] 定価550円 | 冊 |
| ハイスクールガーディアン 中井戸かすみ 定価980円 | 冊 |

月　日

株式会社 新声社

# 餓狼伝説3 アンケート

1．あなたの一番好きなキャラは誰ですか？

2．逆に、一番嫌いなキャラは誰ですか？

3．あなたのお気に入りの技を1つあげて下さい。

4．餓狼シリーズで、復活してほしいキャラは誰ですか？

5．メッセージやイラストなど、どしどしどうぞ。

締め切りは、6月15日必着です。

キリトリ線

## ◆GAMEST◆6月30日号プレゼント◆

◆188ページのゲーメスト6月30日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
［　　　　］［　　　　］［　　　　］

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
［　　　　］

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
［　　　　］

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然紙面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
［　　　　］

5:あなたがもっている家庭用ゲーム機を教えてください(以下のものにマルをつけてね)。
スーパーファミコン　PCエンジン　メガドライブ（スーパー32X）　PC-FX
プレイステーション　セガサターン　NEO・GEO（CD）

6:今、熱中しているゲームは何ですか?［　　　　］

7:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?［　　　　］

8:ゲーメストの攻略内容はどう思われますか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

9:今号の広告で1番よかったメーカーは何ですか?［　　　　］

10:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。［　　］［　　］

11:あなたのご意見ご自由に(P.N　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

## ビデオ用注文書

貴店印

| 書名 | 定価 | 数量 |
| --- | --- | --- |
| 餓狼伝説2 | 定価 6,000円 | 本 |
| ワールドヒーローズ2 | 定価 6,000円 | 本 |
| サムライスピリッツ | 定価 7,000円 | 本 |
| 餓狼伝説2最強バトル | 定価 6,000円 | 本 |
| 餓狼伝説スペシャル | 定価 7,000円 | 本 |
| スーパーストリートファイターII | 定価 6,800円 | 本 |
| 龍虎の拳2 | 定価 6,800円 | 本 |
| スーパーストリートファイターIIX | 定価 7,000円 | 本 |
| ワールドヒーローズ2JET | 定価 6,500円 | 本 |
| 極上パロディウス | 定価 6,000円 | 本 |
| ヴァンパイア | 定価 6,800円 | 本 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 定価 6,500円 | 本 |
| 真サムライスピリッツ | 定価 4,800円 | 本 |
| バーチャファイター2 | 定価 4,800円 | 本 |
| | | 本 |

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

## コミック注文書

貴店TEL
FAX（　）

部数　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

**ゲーメスト編集部** 行

（6月30日号）

キリトリ線

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢（　）歳<br>性別（男・女）※ |
| --- | --- |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） | |
| ※都道<br>府県 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年<br>③高校（　）年 ④大学（　）年<br>⑤社会人 ⑥その他（　） | |
| ご希望の賞品名とその番号 | |
| ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※<br>①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他 | |

※の部分は○でお囲みください

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

**餓狼伝説3**
**ムックアンケート係** 行

キリトリ線

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢（　）歳<br>性別（男・女）※ |
| --- | --- |
| (ふりがな)<br>ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） | |
| ※都道<br>府県 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年<br>③高校（　）年 ④大学（　）年<br>⑤社会人 ⑥その他（　） | |

※の部分は○でお囲みください

# すばらしい書店さん紹介

## 埼玉県川越市
## コミックメイツ

川越サンロード沿い、Kスクウエアビル3階に昨年11月オープンした超穴場。ファッションビル内ということもあり、女性のお客様も多い、明るいまんが専門店です。
ゲーム攻略本が充実しており、ゲーメストバックナンバー・増刊号・ムックも常備。大好評です。
その他、ビデオ・CD・キャラクターグッズなど、掘り出し物がいっぱい！の楽しめるお店です。



ここがコミックメイツだよ！

**「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ**

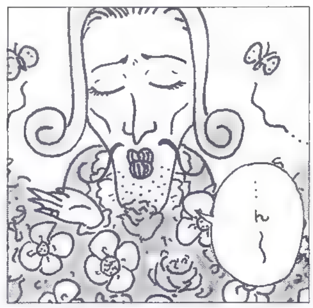
ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

# すべてのゲーマー必携の書ここにあり!! バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書(ついているハガキに欲しいNo.を記入)を持っていく、③東京、大阪のゲ屋に直接買いに行く(場所はP137参照)など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No.64('91年10月号増刊) 1000円　増刊　ストII
(付録) 描き下ろし巨大ポスターつき
No.77('92年9月号増刊) 1200円　増刊　ストIIダッシュ
(付録) ストIIダッシュポスターつき
No.84('93年2月号) 500円　第6回ゲーメスト大賞
(付録) CAPCOMポストカードブックつき
No.90('93年5月号) 530円　AOUショー'93
No.91('93年5月号増刊) 1200円　増刊　餓狼伝説2
(付録) 大張正己描き下ろしポスターつき
No.94('93年7月号) 530円　ワールドヒーローズ2
No.97('93年3月号増刊) 580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99('93年9月号) 1200円　ワールドヒーローズ2
(付録) 選べるマッドマン特大ポスターつき
No.105('94年1月号) 550円　龍虎の拳2
No.108('94年2月号増刊) 1280円　増刊　スーパーストII
(付録) スーパーストII特大ポスターつき
No.109('94年3月号) 530円　龍虎の拳2
No.112('94年4月号増刊) 1280円　増刊　ギャルズアイランド3
(付録) ギャルズカレンダーつき
No.114('94年5月15日号) 500円　スーパーストIIX
No.120('94年7月19日号増刊) 1280円　増刊　スーパーストIIX
(付録) スーパーストIIXポスターつき
No.123('94年8月号増刊) 1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
(付録) ワーヒー2JETポスターつき
No.125('94年9月号増刊) 1280円　増刊　極上パロディウス
(付録) こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.129('94年10月30日号増刊) 1380円　増刊　ヴァンパイア
(付録) ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130('94年11月15日号) 530円　X-MEN
No.132('94年12月15日号) 530円　真サムライスピリッツ
(付録) 覇王丸ポスター
No.134('94年12月30日号) 530円　バーチャファイター2
No.136('95年1月30日・2月15日合併号) 550円　X-MEN
(付録) '95ゲーメストカレンダー
No.137('95年2月28日号) 550円　ツインビーヤッホー！
(付録) 鉄拳マニュアル
No.138('95年3月15日号) 550円　ヴァンパイアハンター
(付録) '95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139('95年3月30日号) 500円　ストリートファイターZERO
No.140('95年4月15日号) 500円　ヴァンパイアハンター
No.141('95年4月30日号) 530円　ヴァンパイアハンター
No.142('95年5月15日号) 500円　ヴァンパイアハンター
No.143('95年5月15日号増刊) 540円　ゲーメストワールド
No.144('95年5月30日、6月15日合併号)　550円　ヴァンパイアハンター
(付録) 餓狼伝説ガイドブック
No.145('95年6月30日号) 550円　ストリートファイターZERO
(付録) PERFECTV



(東京都　トーセンアタール氏)

# めざせハイスコア!!

4月16日現在

20店そこそこでスタートした中旬売り号の「ハイスコア!!2」。最終募集をかけたら一気に100店を超えた！一部上場も考えねば。

## プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（14）

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(0286)34－0611

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトフォクシーズ（ベッティー） | 12,931,000 | たら | 1CALL |
| 2 | ガンバレット（初級・連なし） | 209,475 | たら | 1CALL |
| 3 | 鉄拳（ポール） | 2′41″76 | 1本ベストは3″51 UWM | 1CALL |
| 4 | 真サムライスピリッツ（にこちん） | 328,860 | 水ギョーザにちょーせん♡ | 1CALL 黒子×1 |
| 5 | 真サムライスピリッツ（げんあん） | 314,580 | 今日ちゃーはんも喰らう人 | CALL 黒子×1 |
| 6 | 真サムライスピリッツ（チャムチャム） | 232,240 | (新)TPF－詩織♡ | 1CALL 黒子×1 |
| 7 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 1,642,300 | BTM－KSM(恵) | 1CALL EX=18P×3 |
| 8 | ヴァンパイアハンター（ビシャモン） | 1,241,300 | 雨四光 | 1CALL |
| 9 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 1,203,400 | WAR | 1CALL |
| 10 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,162,600 | 1か月ぶりの来店 MGK－AIBA | 1CALL |

## J&B米沢店&七日町店&山大前店 ☆＝0（15）

山形県米沢市中央1－14－12セントラルビル1F ☎(0238)21－1864

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンハイアハンター（フェリシア） | 2,048,400 | URD | 1コインALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,566,400 | C&A | 1コインALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,549,300 | ZAŌ－HIR | 1コインALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 1,402,900 | ZAŌ－HIR | 1コインALL |
| 5 | ラグナロク (連)無し | 3,105,050 | Chris | 1コイン7面 ベアード使用 |
| 6 | ダライアス外伝 (連) | 6,394,560 | 低い(低気圧)(あ) | V'グーン 1コイン1ミス |
| 7 | ぷよぷよ通 | 302,255 | IPM | 1コイン5階 ブロック260 |
| 8 | 極上パロディウス(連)（こいつ） | 2,763,100 | みくりや | |
| 9 | ぷよぷよ | 1,535,461 | みくりや | 1コインALL 766ぷよ |
| 10 | ヴォルフィード | 9,999,990+α | なまら氏故郷へ帰る－お元気で。(12) | 1コインALL P×6 |

## プレイランドエフワン ☆＝3（33）

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1 ☎(022)261－5782

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P－47 ACES（ブラックウイドウ） | 3,316,500 | Trfx－MSA 武末地獄の他店情報 | ALL(連) ピストン×1.5 |
| 2 | P－47 ACES（スピット ファイア） | 3,234,170 | 鉄砲魚 荒木地獄の挿入不良 | ALL(連) ピストン× |
| 3 | P－47 ACES（サンダーボルト） | 2,779,130 | あぶそ(へ) | ALL(連) |
| 4 | 達人王 | 3,701,910 | 丸出駄目夫DX | 3－6 |
| 5 | 雷 電DX（練習） | 13,975,960 | 丸出駄目夫DX | 2－3(連) 2P側 |
| 6 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,423,800 | MOR－PUYO | ALL(連) Ver.3／7 |
| 7 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 3,395,700 | MOR－PUYO | ALL(連) Ver.3／7 |
| 8 | ヴァンパイアハンター（ガロン） | 2,111,700 | ODS－AMP | ALL(連) Ver.3／7 |
| 9 | ギャラクシーファイト | 2,141,400 | ハイテクセガ吉武 板垣地獄の獅子おとし | ALL(連)(必) ロルフ使用 |
| 10 | シュマイザーロボ | 3,542,700 | PEW. Z ダリ'地獄の夕食の集い | ALL(連).780 ワルキュリア使用 |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆＝11（39）

北海道札幌市南区澄川4条3－3－11 ☎(011)813－6025

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P－47 ACES（ブラックウィドー）(連) | 2,645,430 | PHU SDR | ALL |
| 2 | 餓狼伝説3（テリーボガード） | 1,855,100 | チャンプ のり王 | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（デミトリ）(連) | 1,359,900 | T2 | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（フェリシア）(連) | 2,004,200 | TTC | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（フォボス）(連) | 1,170,000 | テリー | ALL |
| 6 | 真サムライスピリッツ（ハンゾウ）(必) | 779,220 | PHU－SDR | ALL D×3 黒子×2 |
| 7 | ダブルドラゴン（アモン） | 1,530,200 | カニのじ | ALL |
| 8 | 殿様の野望2（長宗我部） | 2,008,780 | Y. F | ALL 93.2% 合×1 か×4 |
| 9 | マッハブレイカーズ（ラビットジャンプ） | 12″28 | カニのじ | マイケル |
| 10 | 極上パロディウス（こいつ）(連) | 4,693,500 | KRL－バイキン | ALL |

## サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475－34 ☎(0285)23－8078

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,838,300 | DA! | 1コインALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,592,000 | 渡辺様 | 1コインALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,546,600 | L Sハナビクオ | 1コインALL |
| 4 | 餓狼伝説3（フランコ・バッシュ） | 691,400 | L Sハナビクオ | ラストボスまで |
| 5 | 真サムライスピリッツ（チャムチャム） | 176,320 | TRC－晴海 | 1コインALL |
| 6 | 鉄拳（ニーナ） | 4′34″53 | YoK | 1コインALL |
| 7 | ギャラガ | 1,767,740 | BIL | 145面 |
| 8 | マッハブレイカーズ（マキシマム スピード） | 8″25 | Aol | マコト |
| 9 | マッハブレイカーズ（ボムズアウェイ） | 7,105m 4 | Aol | マコト |
| 10 | マッハブレイカーズ（ディープダイバー） | 732m 5 | Aol | マコト |

## プレイランドファンタジア ☆＝0（5）

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ2F ☎(0184)24－5278

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2（ウルフ） | 5′21″01 | 土田 | 1コインALL 7段 |
| 2 | バーチャファイター2（アキラ） | 5′09″79 | 土田 | 1コインALL 6段 |
| 3 | ヴァンパイアハンター（ビクトル） | 924,300 | NIWA | 1コインALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 1,058,700 | NIWA | 1コインALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（ビシャモン） | 1,157,800 | NIWA | 1コインALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（サスカッチ） | 925,500 | NIWA | 1コインALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター（フォボス） | 1,022,700 | NIWA | 1コインALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 767,000 | どぎゃっ！どぎゃっ！どぎゃんしたのかね♡ | 1コインALL |
| 9 | バブルシンフォニー（バブルン） | 2,644,710 | 横山ノック知事 | 1 の3 |
| 10 | 龍虎の拳2（Mr. BIG） | 1,802,840 | CBX | 1コインALL P×12 D×1 |

## NTK ☆＝2（19）

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－2271

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,617,000 | T・K | ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（アナカリス） | 1,015,600 | ハゲ | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,538,700 | 八杉 | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（サスカッチ） | 931,100 | 八杉 | ALL |
| 5 | 餓狼伝説3（ギース） | 688,600 | ABE | 10人目 |
| 6 | 餓狼伝説3（ホンフウ） | 326,200 | OMU | 5人目 |
| 7 | 餓狼伝説3（フランコバッシュ） | 335,500 | あっし | 7人目 |
| 8 | エレベーターアクションリターンズ | 57,200 | ボンズウー | 4面 |
| 9 | セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ） | 3′22″40 | JXW | ALL セリカ MT |
| 10 | 美少女戦士セーラームーン | 268,700 | KAN | 3面 |

## 今市ゲームセンター ☆＝1（11）

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3（ギース） | 671,300 | SCR－SGO | R=13 (連)(必)付 |
| 2 | 餓狼伝説3（アンディー） | 630,000 | SCR－SGO | R=13 |
| 3 | 餓狼伝説3（テリー） | 675,800 | MTY－RUA－HAK | R=11 |
| 4 | 餓狼伝説3（ジョー東） | 631,800 | AMG－MER(連) | R=13 (連)(必)付 |
| 5 | 餓狼伝説3（ボブ・ウイルソン） | 567,300 | AMG－MER(連) | R=13 クリア (連)(必)付 |
| 6 | 餓狼伝説3（フランコ・バッシュ） | 607,200 | SCR－NYC | R=13 (連)(必)付 |
| 7 | 餓狼伝説3（不知火舞） | 835,400 | SCR－NYC | R=13 クリア (連)(必)付 |
| 8 | ヴァンパイアハンター（ガロン） | 944,900 | AHO | ALL (連)付 |
| 9 | 極上パロディウス（こいつ） | 3,116,400 | SCR－NYC | (連)付 |
| 10 | バーチャファイター2（アキラ） | 8段 | MARO様 | ALL 段位認定 |

## JOYCOM'S ☆＝11（62）

福島県いわき市平字白銀町1－4 ☎(0246)23－2965

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 美少女戦士セーラームーン | 852,000 | 植む～ん♡ 都築こずえ | 6面 (連) ヴィーナス使用 |
| 2 | 餓狼伝説3 | 1,218,100 | へきるちゃん | ALL ブルーマリー使用 |
| 3 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 2,091,900 | 極メド巨メド牧場長！ IPC－WHK－(F) | ALL (連)(必) |
| 4 | ヴァンパイアハンター（ビクトル） | 1,685,200 | 社会人になっても変わらず！SIM (阿) | ALL 相変わらず貧乏です |
| 5 | 鉄拳（JACK） | 1′35″91 | 郡山さびしいっす IPC－の～り | ALL (連)(必) |
| 6 | 鉄拳（一八） | 2′00″15 | IPC－ WHK－(F) | ALL |
| 7 | 鉄拳（吉光） | 2′22″73 | IPC－ WHK－(F) | ALL (連)(必) |
| 8 | 鉄拳（LAW） | 2′47″13 | 入荷率最悪君！入荷時期最低君!! | ALL (連)(必) 売り上げ悪いから |
| 9 | バーチャファイター2（ジャッキー） | 1′09″07 | 精神的にダメ！ F'－chi(森) | ALL (連) |
| 10 | バーチャファイター2（ウルフ） | 1′15″09 | 終りは唐突に訪れる F'－chi(森) | ALL (連)(必) 以上ノーマル設定 |

## プレイシティ24 ☆＝4（29）

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23－5089

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 美少女戦士セーラームーン（ヴィーナス）(連)(必) | 1,666,100 | あごう | ALL |
| 2 | ヴァンハイアハンター（オルバス）(連) | 2,145,800 | 魔B党－K O | ALL P×14 |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア）(連) | 2,210,100 | ASHURA | ALL P×4 |
| 4 | ヴァンパイアハンター（レイレイ）(連) | 1,825,200 | あごう | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（アナカリス）(連) | 1,553,400 | まʼ!アッカリス | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（サスカッチ）(連) | 1,676,800 | 納党－KDO | ALL P×15 オート |
| 7 | ヴァンパイアハンター（ビクトル）(連)(必) | 1,595,700 | BELLDANDY 超甘い甘い甘いー | ALL P×9 オート |
| 8 | 鉄拳（キング）(連)(必) | 2′14″31 | BEL G ファイト 集計3日前に復活 | ALL |
| 9 | 餓狼伝説3（テリー・ボガード）(連) | 1,807,300 | ASHURA | ALL 0敗 |
| 10 | ダライアス外伝（Zゾーン）(連) | 12,637,670 | 納党－KDO | ALL 無敵なし KANZU×0 |

## コスモランド ☆＝2（3）

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,813,900 | 胡桃沢 | ALL ALL(P) |
| 2 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,713,800 | EASY (あ) | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,639,800 | (函) | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 1,514,700 | EASY (あ) | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（ビシャモン） | 1,392,700 | T. O | ALL (P)×7 |
| 6 | ヴァンパイアハンター（フォボス） | 1,352,900 | GM－TACK | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター（ガロン） | 1,378,000 | EASY (あ) | ALL |
| 8 | バーチャファイター2（カゲ） | 1′52″65 | EASY (あ) | ALL |
| 9 | バーチャファイター2（パイ） | 2′20″24 | O. Z | ALL |
| 10 | 餓狼伝説3（テリー・ボガード） | 1,574,400 | 霜月 陸 | ALL |

## モンテカルロ ☆＝2（21）

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23－2361

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3（ボブ・ウィルソン） | 1,331,800 | SnRun－y | 1CAL… 27－0－OS2 |
| 2 | 餓狼伝説3（テリー・ボガード） | 1,278,700 | おしょう | 1CALL |
| 3 | 餓狼伝説3（フランコ・バッシュ） | 1,086,700 | おしょう | 1CALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 1,855,000 | おしょう | 1CALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,711,100 | 魔B党－K・O | 1CALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（フォボス） | 1,581,800 | (魔)(鴨)(将) | 1CALL |
| 7 | アウトフォクシーズ（ベッティ・ドー） | 12,409,000 | （仮名）バーニングJ | 1CALL |
| 8 | アウトフォクシーズ（バーナード・ホワイト） | 10,439,000 | ま | 1CALL |
| 9 | マッハブレイカーズ（ボズアウェイ） | 6,841.6m | 清川さんが好き♡ まっきいEMS | |
| 10 | マッハブレイカーズ（ディープダイバー） | 726.8m | 未緒さんも素敵です。まっきいEMS | |

## ゲームコーナーロム ☆＝2（11）

宮城県仙台市太白区向山2－2－17 ☎(022)262－9065

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バブルシンフォニー（ノーマルモード） | 11,967,350 | ステッキ地獄 | ALL 残6 ボブルン |
| 2 | 雷 電DX（初級）(連) | 6,639,170 | もだば(20世) | ALL 気合69 |
| 3 | ギャラクシーファイト（カズマ）(連)(必) | 2,081,100 | ボール | ALL |
| 4 | ギャラクシーファイト（ルーミ）(連)(必) | 2,221,900 | あぶそうぶ (へ) | ALL |
| 5 | ギャラクシーファイト（ジュリ）(連)(必) | 1,716,400 | がいきち | ALL |
| 6 | 疾風魔法大作戦（ミヤモト）(連) | 1,884,636 | 戦国人 | ALL |
| 7 | ガンバード（ヤンニャン）(連) | 1,972,000 | 生きた化石 | ALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# 君こそゲーメスト！

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| P-47　ACES | サンダーボルト | ☆　連3,518,130 | ECM-SSI-S. I | ハイテクセガ大船（神奈川） |
| | ソードフィッシュ | 連2,733,270 | | |
| | ブラックウイドウ | ☆　連3,514,380 | VMT-ABU | |
| | スピッドファイア | ☆　連3,663,580 | ECM-FISCHER | |
| アウトフォクシーズ | | ☆　14,000,000 | だうだう・ザ・チキンハート | 扇ヶ丘レジャーセンター（石川） |
| | | | SKM-地上絵㊮ | 個人申請　ニュースター（三重） |
| エレベーターアクションリターンズ | | ☆　999,999＋α | 全国12店の皆様 | |
| ダブルドラゴン | | ☆　必1,600,200 | 海ちゃんの手作りケーキほしいXRX-まか | ゲームプラザミッキー（広島） |
| 餓狼伝説 3 | | ☆　2,142,300 | ごめんよアンディ許して㊐師匠PLEⓒ | ノーベル&ヒノーズ下井草（東京） |
| 美少女戦士セーラームーン | | ☆　連必1,997,200 | GGE - CRISP - PAN | アイリン夢空間（岐阜） |
| 脳力向上委員会 | | ☆　563,600 | MOL-SAI | ゲームセンターポパイ（東京） |
| クイズシアター | | 123,500 | FAD-IDA | チャレンジバンバン（愛媛） |
| 水滸演武 | | ☆　1,640,000 | ADIA | キャッスル&YOU²（東京） |
| ヴァンパイアハンター | オルバス | ☆連必2,417,700 | T. Clue-KOS | 扇ヶ丘レジャーセンター（石川） |
| | ビクトル | ☆連必2,071,700 | | |
| | モリガン | ☆連必2,908,400 | T.Clue-RIK 人間努力 | |
| | フェリシア | ☆連必2,681,400 | T.Clue-ISD | |
| | レイレイ | ☆連必2,398,400 | T.Clue-rカモネ | |
| | フォボス | ☆　連2,433,800 | EC▲-ATC-N.F | ゲームコーナーフジ（東京） |
| | アナカリス | ☆連必1,630,600 | G.M.C.-ZFC-URA ㋕㋩㋷㋰㋕ | |
| | ザベル | ☆連必2,735,600 | G.M.C.やちょ | |
| | ガロン | ☆連必1,881,700 | KiKu | 個人申請　ゲームコーナーフジ（東京） |
| | ドノヴァン | ☆　連2,332,300 | えすき保 | GAME's WiLL（京都） |
| | デミトリ | ☆　連2,148,200 | Tiny-DIL㊪ | |
| | サスカッチ | ☆　連1,968,900 | KMC-IZAⓉ | ゲームセンターコパⅢ（神奈川） |
| | パイロン | ☆　連1,634,000 | | |
| マッハブレイカーズ | グランドスパイク | 318m05 | 謎のゲーマーBQZ | プレイシティキャロット四日市（三重） |
| | ブロックバスター | 6″79 | | |
| | ボムズアウェイ | 7171m 1 | | |
| | モンスタードラック | ☆　214m63 | HYK-変態教祖 | ゲームプラザ　イエローハット（愛知） |
| | ラピッドジャンプ | ☆　12″24 | D.WIN JAL | ゲームプラザ（熊本） |
| | エキシビジョンマッチ | ☆　5″25 | T.E | 個人申請　キャンディ（福岡） |
| セガラリーチャンピオンシップ | 初級 | ☆　2′42″85 | E-SWAT'S　管理人Ⓒ | 個人申請　セガワールド・アクティバ（青森） |
| | 中級 | 2′28″40 | | |
| | 上級 | 2′14″35 | SNR | 個人申請　ピーエルシー（千葉） |
| | チャンピオンシップ | ☆　3′17″68 | R.N | 個人申請　タイムトンネル（愛知） |

## その1

今回は久々にシューティングゲームがトップ。P47Acesは申請数もなかなか多く、キャラの性能差もはっきりしているので初回からキャラ別集計でいきます。

結果のほうは、ハイテクセガ大船のシューター軍団が全4部門を制覇しました。稼ぎのほうは、ノーマルなシューティングゲームの点稼ぎに加えて、自機を地形などに体当たりさせることによって入るボーナスが重要なようです。

このままハイテクセガ大船の独占状態が続くのか、ほかの集計店がそれを阻止するのか、今後の展開が楽しみなところです。

アウトフォクシーズは限界点が2店にて達成されました。両店共に使用キャラはベティ・ドーとのこと。

エレベーターアクションリターンズは、集計初回ですが、カウンターストップが達成されたので今回で集計を打ち切ります。お疲れ様でした。

ダブルドラゴンはキャラ別集計はしません。一番点数が高くなるキャラを見極めてトップを狙ってください。キャラ別で狙っていた全国のダブルドラゴンフリークの皆さん本当にごめんなさい。

餓狼伝説3は、全面クリア時の最終的な点数がゲーム中表示されずにランキング表示にのみ表示され、ランキング表示がバックアップされるので、点数の確認・チェックの都合上キャラ別集計はできません。

同ゲームは、点数のシステム等に非常に力を入れていただけに残念な結果となってしまいました。

●このページをメーカーさんが読んでいるかどうかわかり

（181ページに続く）

## ギャレッソ津田沼店　☆＝3（11）

千葉県船橋市前原西 2－15－16酒田ビル　☎(0474)74－4761

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（モリガン使用） | 679,400 | TAK | 1CALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（フェリシア使用） | 1,165,800 | SO | 1CALL |
| 3 | アウトフォクシーズ（ベッティ・ドー使用） | 13,791,000 | TU | 1CALL PX 5 |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ（上級コース） | 2′15″25 | KMT　風帝 | セリカ　MT BL1′07″02 |
| 5 | P－47　ACES（サンダーボルト使用） | 2,496,240 | 高沢一成 | 1CALL(連)付き 残機1 |
| 6 | P－47　ACES（スピットファイア使用） | 2,747,070 | TU | 1CALL(連)付き |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## GAME in DAIEI　☆＝4（24）

千葉県市川市南八幡 4－1－7 駅南ビルB 1　☎(0473)76－9764

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P－47　ACES | 3,118,300 | NLB－M. A | ALL（連付）サンダーボルト |
| 2 | 脳力向上委員会 | 537,200 | POT. T. Y | ALL ミス×5 |
| 3 | マッハブレイカーズ | 8″13 | HRA（中サ） | マキシマムスピード マコト |
| 4 | エレベーターアクション・リターンズ | 660,000 | MRG－B. K | ALL カート |
| 5 | ガンバード | 1,968,600 | DAB. S | 2間ALL マリオン |
| 6 | アウトフォクシーズ | 10,918,000 | A7M | ALL ベティーデゥー |
| 7 | ぷよぷよ通 | 511,845 | 水無月愛理 －XV1㊥ | TOTAL9 |
| 8 | 餓狼伝説 3 | 1,793,000 | 谷津　享 | ALL テリー |
| 9 | 餓狼伝説 3 | 1,252,300 | M. Y－剣魂 | ALL 望月双角 |
| 10 | ヴァンパイアハンター | 1,719,600 | ひろP－ | ALL フェリシア |

## ゲームコーナーヤングパレス　☆＝1（10）

千葉県鴨川市横渚884－6　☎(04709) 3－6431

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説 3（アンディ・ボガード） | 1,517,900 | 赤リボン・ボタ太 桜大好き♡LKボタQ | ALL A+B. B+C付 |
| 2 | 餓狼伝説 3（ジョー東） | 1,512,000 | IKA丈　っす | ALL A+B. B+C付 |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,362,700 | URD－NAD 新手のアシスタント | ALL　Ⓟ×12 |
| 4 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 2,093,700 | 赤リボン・ボタ太 超助かるっす | ALL　Ⓟ×？ |
| 5 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 2,001,400 | ASS・ニッシー西 毎週帰ってくる!? | ALL　Ⓟ×？ |
| 6 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,920,000 | バラモン・しろー 対戦も強い。。。 | ALL　Ⓟ×？ |
| 7 | 殿様の野望 2 | 473,400 | マルボロマン | |
| 8 | 鉄拳（キング） | 2′46″76 | HARD　TORA 最近お茶みてません | ALL |
| 9 | 鉄拳（ニーナ） | 2′35″23 | HARD－TORA | ALL |
| 10 | ボンバーマンワールド（1P） | 2,371,700 | マーティン－(塁) 兄さん！やったよ！ | ALL |

## プレイランドスカイシアター　☆＝21（231）

埼玉県深谷市西島町 2－20－25　☎(0485)73－8667

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ） | 214.31 | KTS－AOI | マコト使用 |
| 2 | 真サムライスピリッツ（不知火幻庵(連)(必)） | 405,940 | PST－JUN㊇ | ALL　黒×3 R=47 |
| 3 | 真サムライスピリッツ（ナコルル(連)(必)） | 429,760 | 魔王W㊚ | ALL　黒×3 R=44 |
| 4 | 真サムライスピリッツ（橘右京(連)(必)） | 405,710 | PST－JUN㊇ | ALL　黒×3 R=42 |
| 5 | 真サムライスピリッツ（柳生十兵衛(連)(必)） | 422,170 | 柊BUG | ALL　黒×3 R=48 |
| 6 | 真サムライスピリッツ（覇王丸　(連)(必)） | 445,050 | 柊BUG | ALL　黒×3 R=47 |
| 7 | 真サムライスピリッツ（アースクェイク(連)(必)） | 483,750 | TPD－YAMA | ALL　黒×3 R=51 |
| 8 | 真サムライスピリッツ（チャムチャム(連)(必)） | 353,960 | KTS－AOI | ALL　黒×2 R=45 |
| 9 | 真サムライスピリッツ（千両狂死郎(連)(必)） | 457,870 | 柊BUG | ALL　黒×3 R=47 |
| 10 | 真サムライスピリッツ（花諷院和狆(連)(必)） | 400,770 | PST－JUN㊇ | ALL　黒×2 R=46 |

## 熊谷ガリバー　☆＝1（33）

埼玉県熊谷市筑波 2－49－8　ホーラム秋山ビル1F・B1　☎(0485)21－7821

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード | 1,207,800 | 2周目クリアできるかな？あげおたむのすけ | (連)　ヤンニャン 2－4 |
| 2 | レイフォース | 7,631,900 | PGP－まちゃみ | ALL (連) 5機設定　残×2 |
| 3 | 達人王 | 1,207,870 | 1年ぶりの来店かな？ VGS－TAMAO | (連)　1up×0 2－1 |
| 4 | ゴールデンアックスザデュエル | 769,950 | YOU. Z | (連)(必)　ALL グリーン使用 |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1,962,900 | R″ | ALL フェリシア使用 |
| 6 | マッハブレイカーズ | 5,893 | PGP－会長YφU | （カール使用）ビースト　ホール |
| 7 | マッハブレイカーズ | 658m45 | ACE | ハイパー　マサラ グライダー |
| 8 | マッハブレイカーズ | 47 | ANI | スーパーマサラ スタント |
| 9 | 餓狼伝説 3 | 1,693,400 | 燃える男　A Z（茶帯） | ALL S×7 (連)(必)アンディー |
| 10 | ぷよぷよ通 | 413,050 | D. S | ALL ブロック419 |

## 荏原ゲームコーナー ☆＝5 (384)

東京都品川区旗の台 3－12－3 荏原会館 ☎(03)3781－4359

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ | 999, 900 | 抽選イベントはおまかせ！(お)SPT | ALL イーディ |
| 2 | エレベーターアクションリターンズ | 999, 900 | □□□□□～～～～～～～～～～～～ルリボン♡ | ALL ジャド |
| 3 | 餓狼伝説 3 | 2, 054, 400 | FURIL♡ | ALL テリー S×20 |
| 4 | 鉄拳 (ジャック(必)) | 1′40″58 | KBYS－KRS | ALL |
| 5 | 鉄拳 (カズヤ(必)) | 1′49″00 | HIR (最近、絶好調♡) | ALL |
| 6 | 鉄拳 (吉光(必)) | 2′33″80 | へきるのカボチャシチューが主食！IGA | ALL |
| 7 | 鉄拳 (ロウ(必)) | 2′56″95 | 智佐(わ)（またもや期待の新人？） | ALL |
| 8 | ツインビーヤッホー | 入荷 | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 池袋プレイランドラスベガス ☆＝4 (49)

東京都豊島区西池袋 1－22－4 ☎(03)3982－1817

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ (イーディ) | 999, 999＋α | NGP－ANP | ALL |
| 2 | 連珠貴族 (上級) | 2, 662, 400 | ビデオ借しちゃったんですか～？ GAM(笑) | ALL |
| 3 | 五月陣戦 2 | 128, 600 | 半値八掛二割引' 何かあったの？－GAM | ALL |
| 4 | 水滸演武 (武松) | 1, 293, 600 | となりのゲームが超ライバル－KOH | ALL |
| 5 | アウトフォクシーズ (ベッティ・ドゥー) | 13, 515, 000 | TO | ALL P×4 |
| 6 | アウトフォクシーズ (ジョン・スミス) | 11, 013, 000 | GAM | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター (モリガン) | 1, 906, 300 | | ALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター (デミトリ) | 1, 624, 400 | CAT | ALL |
| 9 | ヴァンパイアハンター (レイレイ) | 1, 239, 600 | Vが多すぎ VGS TAMAO | ALL |
| 10 | ガンバード(連) (マリオン) | 2, 070, 900 | FRA(秒) | ALL 108万 1周たぬき |

## ゲームプラザコトブキ ☆＝0 (1)

埼玉県浦和市白幡 5－1－28 ☎(048)838－6631

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 真サムライスピリッツ (花諷院) (連)(必) | 375, 210 | あやしい団体KWP？ BTM－KSM(恵) | ALL 黒子×3 |
| 2 | 真サムライスピリッツ (不知火) (連)(必) | 332, 970 | BTM－KSM(恵) | ALL |
| 3 | 真サムライスピリッツ (たちばな) (連)(必) | 298, 890 | BTM－KSM(恵) | ALL |
| 4 | 真サムライスピリッツ (柳生) (連)(必) | 277, 940 | 柳生君 | ALL |
| 5 | 真サムライスピリッツ (千両) (連)(必) | 246, 870 | 二度目の正直 千ちゃん | ALL |
| 6 | 真サムライスピリッツ (はおう丸) (連)(必) | 230, 900 | ハオ君 | ALL |
| 7 | 真サムライスピリッツ (チャムチャム)(連)(必) | 186, 810 | TRC－晴海（有明） | ALL |
| 8 | 真サムライスピリッツ (きばがみ)(必) | 158, 150 | AYASHI | ALL |
| 9 | 餓狼伝説 3 (必) | 860, 800 | UCI | ALL S×1 フラン 1 兄貴有 |
| 10 | ヴァンパイアハンター (オルバス) | 1, 590, 000 | CHA(無) | ALL |

## キャッスル&YOU² ☆＝10 (392)

東京都町田市原町田 6－14－8 ☎(0427)28－8693

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ | 999, 990 | WIM | ALL |
| 2 | P－47 ACES (ブラックウイドウ(連)) | 3, 283, 640 | PTY－FUS | ALL |
| 3 | ダウンヒル | 0′59″410 | PTY－PYO | ALL スピード使用 |
| 4 | 水滸演武 | 1, 640, 000 | ADIA | ALL 武松使用 |
| 5 | アウトフォクシーズ | 13, 193, 000 | PTY－NAK | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター (レイレイ) | 1, 722, 400 | 部民部曲 | ALL オートガード |
| 7 | ヴァンパイアハンター (ザベル(連)) | 2, 666, 900 | G. M. C. やちょ | ALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター (サスカッチ(連)) | 1, 915, 200 | KMC－IZAⓉ | ALL |
| 9 | 龍虎の拳 2 (ロバート・ガルシア(連)) | 2, 555, 441 | HIZ－ASM | ALL 1本落ち |
| 10 | 餓狼伝説スペシャル (ビッグ・ベア(連)(必)) | 2, 485, 600 | ビッグ・ベアのコスプレ | ALL(八) |

## ポニーワールド・ザ・コング ☆＝0 (6)

埼玉県所沢市緑町 1－3－7 ☎(0429)25－1551

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レインボーアイランド | 62, 625, 250 | (店) | |
| 2 | (Vゾーン連なし) ダライアス外伝 | 12, 359, 040 | SAMだ | |
| 3 | ソルダム | 4, 621, 910 | GAUT－あげむ | |
| 4 | ヴァンパイアハンター (パイロン) | 613, 200 | Masayoshi | |
| 5 | スーパーマッスルボマー (ヴィクターオルテガ) | 3, 590, 500 | pussy | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝1 (5)

埼玉県越谷市大沢 3－6－12 ☎(0489)79－4320

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説 3 (テリー・ボガード) | 1, 755, 800 | 修羅騎士鷹 | S×10 ALL |
| 2 | 餓狼伝説 3 (アンディー・ボガード) | 814, 200 | 修羅騎士鷹 | ALL |
| 3 | ぷよぷよ通 | 415, 495 | A・T （「勉強頑張れ!!」byZAC） | ぷよ×454 |
| 4 | コズモギャングザパズル (ハード・スタート) | 9, 999, 999 | Ⓝにせ | コズモ5632・レベル511 |
| 5 | サボテンボンバーズ | 84, 973, 100 | GAUT－千葉さん | 90面 |
| 6 | ナイトストライカー (Qゾーン) | 91, 692, 540 | G・M・Cなかっぴ | ALL |
| 7 | 達人王 | 2, 387, 440 | G－ZORO ・・・新人 | 2－5 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## カジノカーニバル ☆＝3 (31)

東京都立川市柴崎町 3－2－16 ☎(0425)22－2909

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1, 296, 000 | CCB | フェリシア使用 1コインALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1, 505, 000 | CCB | オルバス使用 1コインALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1, 049, 500 | CCB | フォボス使用 1コインALL |
| 4 | バーチャファイター 2 | 2′17″95 | CCD立川ジャッキー | ジャッキー使用 1コインALL |
| 5 | デイトナUSA (初級) | 2′11″87 | KA さんお元気？ mCH－JUN² | T. A完走 B. L16″34 |
| 6 | デイトナUSA (上級) | 3′07″31 | ロートルぎるはま氏 | T. A完走2周目 1′30″95 |
| 7 | パズルボブル | 14, 983, 470 | ペロ | ALL |
| 8 | X－MEN | 844, 200 | CCD立川オメガレッド | ALL オメガレッド使用 |
| 9 | X－MEN | 492, 550 | CCB立川ウルフ | ALL コロッサス使用 |
| 10 | X－MEN | 687, 050 | CCB初プレイクリア | ALL スパイラル使用 |

## ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆＝9 (360)

東京都千代田区神田神保町 2－14－4 ☎(03)3262－2823(ノーベル)

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説 3 | 2, 142, 300 | ごめんよアンディ許して(日)師匠PLE(て) | ALL 連なし |
| 2 | へべれけのぽぷーん | 90, 600 | FAL | ALL |
| 3 | セガラリーチャンピオンシップ (初級) | 2′43″42 | 田辺 昌之 | 完走 ランチア MT |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ) | 3′20″28 | J. Q. | 完走 ランチア MT |
| 5 | 殿様の野望 2 (長宗我部) | 1, 539, 300 | TKO | 1589年秘 95.1% |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (18)

東京都豊島区東池袋 3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトフォクシーズ | 10, 081, 000 | 都月忍 | イブ 1CALL |
| 2 | ガンバード | 1, 923, 500 | FRA(秒) | マリオン 2周ALL |
| 3 | 鉄拳 | 2′12″31 | AYA | KING ALL |
| 4 | パズルボブル | 16, 604, 920 | もう、どきどき、むふっ！ るたま | |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1, 477, 800 | 松永真 | フェリシア ALL |
| 6 | バーチャファイター 2 | 2′00″91 | AEL | カゲ ALL |
| 7 | | 3′27″21 | 都月忍8段 | アキラ ALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |




（茨城県 飯田勝平君）




（大分県 ドーン命さん）

# 君こそゲーメスト！

## その2

| ゲーム | キャラ | スコア | 名前 | 店舗 |
|---|---|---|---|---|
| 得点王 3 | | 13 | 当然国別集計！ ーあすたろとー | 夢空間ファンタジー （長野） |
| バーチャファイター | ラウ | 42″ 22 | MRP－NAL | アミューズメントスペースハスラー （三重） |
| バーチャファイター2 | 結城 晶 | ☆ 連56″ 10 | | |
| | ジェルフィー・マクワイルド | 必 1′ 20″ 83 | | |
| | ジャッキー・ブライアント | ☆ 連 1′ 08″ 99 | | |
| | ラウ・チェン | 連59″ 15 | | |
| | ウルフ・ホークフィールド | 1′ 15″ 09 | 終りは唐突に訪れる F'－Chi(香) | JOYCOM'S （福島） |
| ギャラクシーファイト | ロルフ | 連必2,141,400 | ハイテクセガ吉武 板垣地獄の獅子おとし | プレイランド エフワン （宮城） |
| | ルーミ | 連必2,221,900 | あぶそぅぶ(ペ) | ゲームコーナー ロム （宮城） |
| 真サムライスピリッツ | 花諷院和狆 | ☆ 連必400,770 | PST－JUN(総) | プレイランドスカイシアター （埼玉） |
| | 不知火 幻庵 | 連必405,940 | | |
| | チャムチャム | ☆ 連必353,960 | KTS－AOI | |
| | 柳生十兵衛 | 連必422,170 | 柊BUG | |
| | 覇王丸 | 連必445,050 | | |
| | 千両狂死郎 | 連必457,870 | | |
| 鉄拳 | 三島一八 | 1′ 49″ 00 | HIR （最近、絶好調♡） | 荏原ゲームコーナー （東京） |
| | ジャック | 連必 1′ 35″ 91 | 郡山さびしいっす IPC－の～り | JOYCOM'S （福島） |
| | 吉光 | ☆ 連必 2′ 22″ 73 | IPC－WHK－(F) | |
| | ニーナ・ウィリアムズ | ☆ 連必 1′ 32″ 20 | G.M.C.やちょ | ゲームスポットアテナ2店合同 （東京） |
| | ポール・フェニックス | ☆ 1′ 54″ 41 | ヨッシー密通するな(ヨ) | 西銀座ゲームプラザ （山梨） |
| | ミシェール・チャン | 2′ 08″ 86 | ONX | 個人申請 ゲームチャリオット五井 （千葉） |
| | マーシャル・ロウ | ☆ 連 2′ 28″ 36 | ATC－ZFC－かみそり | ゲームコーナーフジ （東京） |
| 豪血寺一族 2 | お志摩 | 連必4,039,500 | RATT－KNS | アイリン夢空間 （岐阜） |
| | 陳念 | 連必13,510,100 | G・CRUSH－きみちゃん | 個人申請 GAME POP・LAND （岐阜） |
| 疾風魔法大作戦 | チッタ | 連1,883,866 | GGE－WXW | GAME's WiLL （京都） |
| | ボーンナム | 連2,004,006 | | |
| | ミヤモト | 連2,169,486 | | |
| | ニルヴァーナ | 連1,894,376 | | 個人申請 GAME's WiLL （京都） |
| ガンバード | アッシュ | 連2,013,300 | ムッシュかまやつ | 個人申請 プレイスポット すーるぽん （東京） |
| | バルナス | 連2,127,900 | DBL－ごろたん | |
| | 鉄 | 連2,112,300 | AKA | ジャック アンド ベティ （神奈川） |
| クイズ殿様の野望 2 | | ☆ 3,208,740 | XRX － HOW － CAY－おおつぼ | ゲームプラザミッキー （広島） |
| 連珠貴族 | | 2,662,400 | ビデオ借しちゃったんですか～？ GAM(署) | 池袋プレイランドラスベガス （東京） |
| バブルシンフォニー | ノーマルモード | 連14,198,880 | DGM ひげめめじょ様 | ゲームコーナーフジ （東京） |
| ティンクルピット | | 20,096,840 | RCA－YMT | |

ませんが、次のようにすればゲームに組み込まれた実力測定機としての「得点」というものがより意味あるものになるかもしれません。なにぶんハイスコアラー寄りの意見ですが…。
○使用キャラが選べるゲームのスコアのランキング表示のときに従来のように1位から10位を表示するのではなく、キャラ別のトップのスコアをならべて表示する（キャラ別にスコアを競えるようにする、なるべく面数も表示）。
○コンティニュー・乱入をした場合は、フラグを立ててそれ以降ゲームオーバーまで一切得点が加算されないようにする（コンティニュー・乱入を悪用した不正スコアの防止。これ以外の対処法だとぬけ道がある場合が多い）。
○発売日以降に複数のバージョンがある場合、いちいち点数システムをいじらない（勝手な意見ですが、バージョンによってあまりにも点数が変わる場合は集計の続行ができなくなるときがあります）。

以上かなり勝手な意見ですが、命がけで究極のスコアを目指す熱きゲーマーたちにちょっとだけでも協力してくださる心やさしい開発者の方、いらっしゃいましたらぜひともお願いします。

＊　＊

さて今回の集計のほうに戻りますが、美少女戦士セーラームーンはキャラ別集計はしません。一番高くなるキャラを見極めてください。点数のほうはアイリン夢空間のPAN氏がいきなり200万点近くを叩き出し、並み居るセーラームーンマニアの中、男の意地を見せつけました。

脳力向上委員会・クイズシ

（183ページに続く）

## ゲームコーナーフジ ☆＝15（102）

東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説スペシャル（アクセルホーク）(連)(必) | 2,597,800 | GACHAPIN | ALL D×23 超×3 2万落ち |
| 2 | ヴァンパイアハンター（モリガン）(連)(必) | 2,675,900 | G.M.C. 宪治 | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フォボス）(連) | 2,433,800 | EC▲－ATC－N.F | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（サスカッチ）(連)(必) | 1,935,700 | (B)－SATSUMA | ALL (P)×4落ち |
| 5 | ヴァンパイアハンター（ザベル）(連)(必) | 2,735,600 | G.M.C. やちょ | ALL R×30 |
| 6 | ヴァンパイアハンター（アナカリス）(連)(必) | 1,630,600 | G.M.C. －ZFC－URA (カ)(バ)(リ)(ム)(カ) | ALL バクチ成功！ |
| 7 | 真サムライスピリッツ（シャルロット）(連)(必) | 356,220 | 大塚寧々(命)野郎 GSM－つる(ね) | ALL |
| 8 | 鉄拳（ロウ）(連) | 2′28″36 | ATC－ZFC－かみそり | ALL 予選1分51秒 |
| 9 | ティンクルピット | 20,096,840 | RCA－YMT | ALL |
| 10 | バブルシンフォニー（ボビー）(連) | 14,198,880 | DGM ひげめめじょ様 | ALL ノーマルモード |

## 中央プラザ大泉店＆3店集計 ☆＝2（15）

東京都練馬区東大泉1－35－6 ☎(03)3978－5434

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳（KING） | 2′12″58 | ひでえお | |
| 2 | 餓狼伝説3（ギース） | 789,500 | H－KYAL | |
| 3 | ガンバード（マリオン） | 1,898,600 | FRA(総) | 連なし |
| 4 | オーマイガァー！ | 937,600 | K | |
| 5 | ダライアス外伝（「FZ」ゾーン） | 11,850,500 | どり | |
| 6 | バーチャファイター2（KAGE） | 2′13″26 | SFX | |
| 7 | バーチャファイター2（AKIRA） | 1′52″01 | M.K | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームスポットアテナ2店集計 ☆＝9（50）

東京都町田市森野1－37－8 今村ビルB1 ☎(0427)21－6887

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 2,427,800 | C・モンキーITO（ゴールデンピエロ） | ALL (連)付 |
| 2 | ヴァンパイアハンター（サスカッチ） | 1,645,500 | JBL－ONY | ALL (連)付 |
| 3 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 1,913,000 | 加賴木 萌美 | ALL (連)付 |
| 4 | 鉄拳（ヨシミツ） | 2′40″00 | G.M.C. やちょ | ALL (連)付 |
| 5 | 鉄拳（ニーナ） | 1′32″20 | G.M.C. やちょ | ALL (連)(必)付 |
| 6 | 鉄拳（キング） | 2′02″98 | JBL－ONY | ALL (連)(必)付 |
| 7 | P－47 ACES（ブラックウィドウ） | 2,684,670 | 上祐外報部長の女性ドライバーFAN | ALL、残1 (連)付 |
| 8 | ガンバード（アッシュ） | 1,989,100 | ムッシュかまやつ | 2周ALL、残0 たぬき有、(連)付 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームセンターポパイ ☆＝3（18）

東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620－4873

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P－47 ACES（ブラック・ウイドウ）(連) | 3,457,870 | DBL－らじあめ(中) | ALL |
| 2 | P－47 ACES（スピット・ファイア）(連) | 3,400,320 | AJT－ず～る狸 (四)(元)(恋) | ALL |
| 3 | アウトフォクシーズ（ベッティ） | 13,940,000 | MOL－PYS | ALL |
| 4 | 雷電DX（初級）(連) | 7,146,540 | MOL－SAI | ALL |
| 5 | 脳力向上委員会（適性） | 563,600 | MOL－SAI | ALL |
| 6 | 餓狼伝説3（不知火 舞）(必) | 1,392,700 | GSM－つる(ね) | ALL |
| 7 | ドリフトアウト'94 | 9′23″33 | HARU | ALL スバル |
| 8 | エレベーターアクションリターンズ | 4,723,000 | MOL－ZAPP サル以下、下手クソ！ | ALL 女使用 |
| 9 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,003,200 | KSD－TAK | ALL |
| 10 | | | | |

## ゲームセンターコパⅢ ☆＝9（168）

神奈川県秦野市南矢名2－19－5 ☎(0463)78－0610

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 美少女戦士セーラームーン（セーラーヴィーナス(連)付） | 1,231,300 | ウーキーMST | 8面 |
| 2 | P－47 Aces（ブラックウイドウ(連)付） | 2,688,420 | ウーキーMST | ALL |
| 3 | P－47 Aces（スピットファイア(連)付） | 3,280,370 | KMC－TEM | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（サスカッチ(連)付） | 1,968,900 | KMC－IZA(T) | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（バイロン(連)付） | 1,634,000 | KMC－IZA(T) | ALL |
| 6 | 美少女戦士セーラームーン（セーラームーン(連)付） | 1,124,300 | ウーキーMST | 8面 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（24）
長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１　☎(0263)35－6744

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード（バルナス） | 2,090,600 | KSC－善之字元帥 | ALL (連) 1周109万 |
| 2 | サイバーコマンド | 3′00″87 | K I | ALL ピースキーパー |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,123,100 | Tiny－DIL(乗) | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 1,671,000 | Tiny－DIL(乗) | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 1,411,400 | K scope－LIT(み) | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,412,800 | K T | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター（アナカリス） | 1,245,300 | END | ALL |
| 8 | アウトフォクシーズ | 13,366,000 | K scope－善之字元帥 | ALL ベッティ・ドー |
| 9 | 餓狼伝説３ | 1,313,400 | TIN | ALL ブルーマリー |
| 10 | エアコンバット22 | 111,096 | JNR－TAMA | ALL 初級 スホーイ |

## 西銀座ゲームプラザ ☆＝7（21）
山梨県甲府市中央１－12－43　☎(0552)32－5656

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ | 999,900＋α | NGP－るろうにANP | 1CALL 残0 |
| 2 | マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ） | 213.41m | 超下手Ⓐ | マコト使用 |
| 3 | 鉄拳（PAUL） | 1′54″41 | ヨッシー密通するなⒹ | ALL |
| 4 | 鉄拳（KING） | 1′48″05 | NGP－あんび(美) | ALL |
| 5 | 痛快ガンガン行進曲（レオンハルト） | 200,235 | NGP－ANP | ALL |
| 6 | ガンバード（ヤンニャン） | 1,229,800 | 赤ハチマキのリュウ | 連付 |
| 7 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,914,600 | 100万点落ちぞう(真) | 1CALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイテクセガ大船 ☆＝5（20）
神奈川県鎌倉市大船１－23－28　☎(0467)46－4933

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P－47 ACES (連)（サンダーボルト） | 3,518,130 | ECM－SSI－S. I | ALL |
| 2 | P－47 ACES (連)（ブラックウイドウ） | 3,514,380 | VMT－ABU | ALL |
| 3 | P－47 ACES (連)（ソードフィッシュ） | 2,733,270 | ECM－SSI－S. I | ALL |
| 4 | P－47 ACES (連)（スピットファイア） | 3,663,580 | ECM－FISCHER | ALL |
| 5 | エレベーターアクションリターンズ（イーディ） | 999,900 | VMT－DAN | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（ガロン）(連)(必) | 1,800,300 | A O | ALL Ⓟ×5 |
| 7 | ヴァンパイアハンター（レイレイ）(連)(必) | 1,598,200 | SRT | ALL Ⓟ×1 |
| 8 | ヴァンパイアハンター（アナカリス）(連)(必) | 1,126,400 | PAT | ALL |
| 9 | レイフォース(連) | 8,802,100 | さっきい | ALL |
| 10 | 極上パロディウス（ひかるちゃん）(連) | 4,123,800 | ECM－SSI－S. I | ALL 1周222万 |

## グリーンプレイランド ☆＝1（5）
岐阜県高山市西之一色町２－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マッハブレイカーズ（フューチャーゲート） | 48,500pts | やるもんなくてぇ、、、いやーん　JIN | ALL マコト |
| 2 | 鉄拳（ニーナウイリアムズ） | 3′08″28 | 誰もがやるものありません‥何とか‥EPH | 1CALL |
| 3 | 真サムライスピリッツ（ナコルル） | 169,340 | ちょ一穴ウメみたいなだめですか‥　RYU | 1CALL 黒子なし |
| 4 | 真サムライスピリッツ（ズィーガー） | 450,810 | いっつもありがとーまた来てねぇR H | 1CALL 黒子なし |
| 5 | 真サムライスピリッツ（狂死郎） | 265,850 | 何か新作入ったらまた来て下さいね　SAT | 1CALL 黒子なし |
| 6 | 真サムライスピリッツ（十兵衛） | 189,000 | 遠くからありがとございます遠くないM・7 | 1CALL 黒子なし |
| 7 | 真サムライスピリッツ（ガルフォード） | 390,930 | こーいう時はありがたいですなぁ　RRF | 1CALL 黒子なし |
| 8 | ザキングオブファイターズ'94 | 全チームクリア | 全キャラクリアやるしかひまあ人　RYU | 1CALL ひますぎます |
| 9 | クイズキングオブファイターズ | 誰もやりません | すっげ一問題マイナーデスアダーにしか、、、 | デスアダーとGメンって感じ、、、、、、 |
| 10 | クイズアンドドラゴンズ | 誰かはやるけど | とりあえず書くもんなさすぎ　まっ白ですか | 多分まっ白でしょうこの行は、、、 |

## ゲームパレス ☆＝1（9）
静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,898,500 | ハポの弟子　JAL(め) | ALL P×9 |
| 2 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 1,749,900 | ハポ | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,876,300 | ハポの弟子　JAL(め) | ALL P×5 |
| 4 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 1,470,400 | ゴールデンサンミー | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（ビシャモン） | 1,356,800 | ニューパルサー | ALL やっと130万 |
| 6 | ヴァンパイアハンター（フォボス） | 1,163,000 | KKK | ALL |
| 7 | エレベーターアクションリターンズ | 715,400 | RZF | ALL 残1 |
| 8 | セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ） | 3′19″75 | サラリーマン　KMO | MT セリカ |
| 9 | 魔法大作戦（ミヤモト、連付） | 3,642,680 | RED. S. I氏に感謝　P. R | ALL ビット10.5 |
| 10 | ビューポイント（連なし） | 4,225,690 | 全日本ビューポイン党　U. G. M. | ALL 残0 ごくろうさま |

## ゲームセンターナポレオン ☆＝1（104）
神奈川県伊勢原市伊勢原１－４－23　☎(0463)94－4519

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター２（アキラ） | 1′42″69 | ARC－SAT | ALL 連なし |
| 2 | ラグナロク | 5,339,200 | VMT－ILG－吉田 | 連なし ALL |
| 3 | 極上パロディウス（こいつ） | 4,197,000 | CVM－NAK | ALL 連あり |
| 4 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,682,000 | おおえ | ALL 連なし |
| 5 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 1,540,000 | VA－VA－ | ALL 連なし |
| 6 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,522,200 | すすむ | ALL 連なし |
| 7 | ヴァンパイアハンター（フォボス） | 1,345,200 | おおえ | ALL 連なし |
| 8 | ヴァンパイアハンター（ビシャモン） | 1,328,500 | 町田AIR | ALL 連なし |
| 9 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,291,200 | OKA | ALL 連なし |
| 10 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 1,168,400 | すすむ | ALL 連なし |

## アミューズメントスクエアYou&I ☆＝3（19）
岐阜県岐阜市住之江町１－17　☎(058)264－9135

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（モリガン(連)） | 2,359,300 | y₃ | ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（フェリシア(連)） | 2,165,700 | まいまい | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（ガロン(連)） | 1,570,300 | [Fe] | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（レイレイ(連)） | 1,491,500 | [Fe] | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（アナカリス連なし） | 1,050,400 | ぷー | ALL |
| 6 | 餓狼伝説３（ブルー・マリー　連なし） | 1,485,600 | (山) | ALL |
| 7 | 餓狼伝説３（バッシュ(連)） | 1,090,900 | [Fe] | ALL |
| 8 | 餓狼伝説３（アンディ(連)） | 1,085,200 | MAG | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 夢空間ファンタジー ☆＝1（7）
長野県茅野市ちの丁田2732－１　☎(0266)72－5339

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダブルドラゴン(連)(必)（ブルノフ） | 1,212,700 | キャラ別やるって先月書いただろ！　AST | ALL |
| 2 | ダブルドラゴン(連)(必)（エディ） | 1,132,400 | 真サムのキャラ別なんかやんじゃねーよ | ALL AST |
| 3 | ダブルドラゴン(連)(必)（アボボ） | 1,058,400 | ハイスコアは1つしか出ねーだろ　YZK | ALL |
| 4 | 餓狼伝説３（テリー） | 1,323,600 | マッハブレはキャラ別だとよ　KTM | ALL 0負 |
| 5 | 餓狼伝説３(連)（フランコ） | 1,038,700 | 月２回では不足してんだよ、ARG－MRK | ALL ギースに勝てません 1負 |
| 6 | ヴァンパイアハンター（ザベル） | 1,360,900 | G. B. H | ALL |
| 7 | ぷよぷよ通 | 351,765 | みんな怒ってますネ　AXZ | ALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター(連)（アナカリス） | 1,392,900 | ARG－MRK | ALL P×11 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（1）
山梨県甲府市国母５－20－16　☎(0552)28－8923

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 734,200 | たなからぼたもち | 1コインALL パイロン |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 677,200 | K O | ALL モリガン |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 609,500 | 甲岡唐子明太子健三 | 1コインALL ドノヴァン |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 560,700 | K O | ALL レイレイ |
| 5 | 鉄拳 | 6′22″60 | 恐怖の唐子明太子　甲岡　健三 | ALLクリア ポール |
| 6 | 鉄拳 | 7′45″16 | 悪魔の唐子明太子　甲岡　健三 | ALLクリア ニーナ |
| 7 | ギャラクシーファイト | 595,400 | 庚　龍零 | 1コインALL カズマ |
| 8 | ギャラクシーファイト | 482,200 | D. K M 長老 | ALLクリア ムサファー |
| 9 | X－MEN | 1,582,100 | 峡南保坂 | 1コインALL アイスマン |
| 10 | ダライアス外伝 | 10,484,930 | 湖の悟狼（USI） | ALLクリア Vゾーン(連)有 |

# ハイスコア通信　お店から①

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
全国のスコアラーおよび一般人の方々、北海道にきたときは、遊びにきてね♡
ヴィクトリア店長、QSR－リキさま!!
P.S.AMショーのときには、Te－します。
T・Sへ、QSR

●プレイシティ24（北海道）
エアコン22DXじゃないけど100円です。

●プレイランドファンタジア（秋田）
最近危険なスコアネームがあって困ってマス　（某宗教絡みのネタ）。

●JOYCOM'S（福島）
最近、くさった電話が多く、大変困ってます。某メーカーの超技などのコマンドは電話では、一切教えられません。
by 店員一同（怒）

●モンテカルロ（群馬）
ブライアント兄妹総師、ジャッキー・ブライアント氏が広く新たな人材を求めていらっしゃいます。ブライアント兄妹の称号を手に入れるためには厳しい入門試験をパスしなければなりませんが、それをクリアできたとき、あなたの眼前にはこの世の桃源郷とでもいうべき、思わず『ヤーッ』と叫んでしまう（「ヤッホー」も可）素晴らしい世界が広がっていることでしょう。詳しくはブライアント兄妹の総本山「ウルトラマン」まで。合い言葉は「鋭いダッシュハンマー」です。

●サーカスワールド（埼玉）
最近ギャラガのようなオールドゲームのインカムがいいのですよね。いろいろ入れる予定なのでよろしく。エリア88・バブルボブルとか。

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
昨年のX大会の都大会Aブロック優勝者、安藤君の変身ぶりをぜひ見にきてください。近寄りがたいかもしれませんが、エサを与えれば大丈夫です。しかし対戦になると凶暴化するのでお取扱にご注意ください（ゴメン安藤）。
by CRS－ZAP

●ゲームセンターポパイ（東京）
ただ今、当店の姉妹店である北松戸のゲーム・イン・パートナーでは、メダルゲーム大会をやっています。賞品は、プレイステーション、マウンテンバイクほか多数。6月20日ぐらいまでやっていますので、ぜひご来店を。ちなみにレベル低いです。

●ハイテクセガ大船（神奈川）
TMK（GMT）－ぱん様、ご来店ありがとう!!

●グリーンプレイランド（岐阜）
ほのぼのな日常…「なぁ…グリーンプレイランドってほとんど毎回通信欄載ってるよなぁ」「ああ毎回わけわかんねえ内容だがな…」「ひょっとしてハイスコア担当者に気に入られてんのかもな」「ふ…甘いな…ほかのゲーセンはそんなの書く奴いねーから、お、また変なこと書いてやがる、穴ウメに使っちゃえ…というだけさアホが」「…そ…そこまで言うかね、ひどい、ひどすぎるぅうる、おまえはただ利用されているだけだったのかもな…」「うう…く…くそ…か…返してください（意味不明）」「しかしマジでおまえくらいだろわけわかんねぇ文書くのは。昔は結構あったけどな」「オレもそれに憧れて、よーしオレも載るようになったら楽しく書いてやるぅ～とか思ってやったんだが」「人気あるとか勘違いしてんじゃねぇかてめぇ、毎回載ってるからってなぁ利用されてるとも知らずカスがぁ（仮定）」「く…くぅう世の中って何てひでぇんだ、大人なんか皆汚ぇうぉぉぉ」ドガバキッ「うるせえ奴だ、それよりなんかゲーム入れろよなぁ」「やるもんねぇぜ最近よぉマジで」「うぬぬぬ…」「ちっ、しぶてぇ奴ぅ～」ドガバキボコッ（死）「相変わらず変な人達でした」「アッハッハッハッハ」（エコー）こりゃ多分載らねえな、ますます変な集団にみられること100%かも。ケケケッ（どこがほのぼのやねん!!）。

――ハイスコア担当者より
長すぎるっすよ。読むの大変っす!

# 君こそゲーメスト！

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| リッジレーサー2 | T．T | 3′ 13″ 637 | OGA－OWA | 個人申請 パソピアード横浜 (神奈川) |
| デザートタンク | ビギナー | 2,055,606 | S・H－早瀬正吾 金曜9時はコサキン♡ | 個人申請 セガワールド成増 (東京) |
| レイフォース | 連なし | 8,870,000 | H.F | 個人申請 ゲームセンターモーゼ (東京) |
| バツグン | タイプB 連なし | 24,498,500 | KEN | 個人申請 カーニバル・Cドーム (愛知) |
| ビューポイント | | 4,225,690 | 全日本ビューポイン党 U.G.M. | ゲームパレス (静岡) |
| 極上パロディウス | ペン太郎 | 連3,958,300 | CYCLONE－R．T | アイリン夢空間 (岐阜) |
| 餓狼伝説スペシャル | アクセル・ホーク | 連必2,597,800 | GACHAPIN | ゲームコーナーフジ (東京) |
| | ビッグベア | 連必2,563,600 | CYCLONE－R．T | アイリン夢空間 (岐阜) |
| | 山田十平衛 | 連必2,636,900 | | |
| ソニックウィングス2 | YF－23 | 連2,842,500 | H.KimuRa | GAME's DRAGON (京都) |
| | ラファール | 連2,959,500 | HKR | |
| ダンクドリーム | | 150 | D.WIN JAL | ゲームプラザ (熊本) |
| 龍虎の拳2 | ロバート・ガルシア | 連2,555,441 | HIZ－ASM | キャッスル&YOU² (東京) |
| スーパーストリートファイターⅡX | フェイロン | 連2,640,700 | SSMR'S MRC 碧の疾風(担)(か)(殺) | 個人申請 ゲームコーナーフジ (東京) |
| ぷよぷよ通 | | ☆ 768,217 | 飯葉優里(図) | タウンスポット&マンモス城 (大阪) |
| へべれけのぽぷ～ん | | 90,600 | FAL | ノーベル&ヒノーズ下井草 (東京) |
| ぐっすんおよよ | | 6,856,000 | WZH | GAME's WiLL (京都) |
| ぐるりん | 修業モード | 22,180 | QQQ | |
| オーマイガー | | 937,600 | K | 中央プラザ大泉 (東京) |
| 痛快GANGAN行進曲 | 条 | 連必214,865 | GSM－つる(ね) | 個人申請 ゲームコーナーフジ (東京) |
| | シン | 連必194,420 | | |
| | 剛 | 連必207,480 | | |
| シュマイザーロボ | | 連3,542,700 | PEW. Z ダリ²地獄の夕食の集い | プレイランド エフワン (宮城) |
| サプライズアタック | | 連必1,458,220 | WZH | GAME's DRAGON (京都) |
| 中華大仙 | | 連930,000 | | |
| 前回の訂正 | | | | |
| セガラリーチャンピオンシップ | 中級 | 2′ 29″ 50 | E－SWAT'S－管理人© | 個人申請 セガワールド・アクティバ (青森) |
| | チャンピオンシップ | 3′ 18″ 10 | R．N | 個人申請 IC.マッハ (愛知) |
| ゴールデンアックス・ザ・デュエル | | 933,200 | Legion－XTC(不)(思) | 個人申請 アミューズメントスペースフジ (大阪) |
| パズルボブル | | 55,239,890 | DCC－AGAS－KAC(P) | 個人申請 JOY－PLAZA コスモス (愛知) |
| リッジレーサー2 | T．T | 3′ 13″ 755 | OGA－OWA | 個人申請 パソピアード横浜 (神奈川) |
| 鉄拳 | ミシェール・チャン | 2′ 48″ 71 | NJC－DAN(右) | 個人申請 ゲームウェーブ人参倶楽部 (京都) |
| レイフォース | 連なし | 8,822,100 | H.F | 個人申請 ゲームセンター モーゼ (東京) |
| デザートタンク | エキスパート | 2,908,866 | 浦上SUN太郎カンパニー 主任 竹内 剛 | 個人申請 ゲームイン ZOO (東京) |
| ヴァンパイアハンター | ガロン | ☆ 1,649,300 | ツガ夫 | GAME's WiLL (京都) |

その3

アター・水滸演武は前回10店未満で今回より集計開始です。がんばってください。

ヴァンパイアハンターは、発売時期によって点数の入り方がかなり変わってきます。このため今回集計分までは、一番出回りが多いと思われる3月2日バージョンのみの集計とさせていただきます。

ニューバージョンとの見わけ方は、モリガン使用時にアストラルビジョンを使ってから小攻撃を1発だけ当てて、コンボの点数が200点入ったら3月2日Ver.、2100点入ったら3月7日Ver.です。

さらに4月以降のバージョンなども出てきているので、バージョンのチェックが困難になってきているのが現状です。

このようなことから集計打ち切りも考えましたが、5月締め切り分から全バージョンまとめての集計とさせていただきます。多少の問題はあるかと思いますが、ご理解のほどお願いします。

バーチャファイター2はここにきてアミューズメントハスラが一気に4キャラを伸ばしてきました。すごいですね。

餓狼スペシャルはここにきて謎の盛り上がりを見せています。スコアラーをかき立てる何かがあるのでしょうか。

痛快ガンガン行進曲とシュマイザーロボは安定した伸びを見せています。限界点はまだ先なのでしょうか。

今回10店未満の機種は、エアコンバット22・ツインビーヤッホー。打ち切りの機種はエレベーターアクションリターンズです。それから前回の個人申請分のスコアを大量に見落としてしまいました。申しわけありません。（来月から正式担当・バッキー大西）

## アイリン夢空間 ☆＝5 (88)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P 47 ACES (サンダーボルト)(連)付 | 3,261,790 | 近江からの使者 | ALL |
| 2 | 美少女戦士セーラームーン (連)(必)付 | 1,997,200 | GGE－CRISP－PAN | ALL ジュピター使用 残0 |
| 3 | ヴァンパイアハンター (フェリシア)(連)(必)付 | 2,647,700 | GGE－VXV | ALL P×14 Ver.3.02 |
| 4 | マッハブレイカーズ (ブロックバスター) | 7″62 | LEI－桐島 | ジョニー使用 |
| 5 | 豪血寺一族2 (お志摩)(連)(必)付 | 4,039,500 | PATT－NKS | ALL D×3 |
| 6 | 豪血寺一族2 (クララ)(連)(必)付 | 5,054,700 | GAC BROS－ZMK!! | ALL S×ALL P×11 D×7 |
| 7 | 極上パロディウス (ペン太郎)(連)付 | 3,958,300 | CYCLONE－R T | ALL |
| 8 | 餓狼伝説スペシャル (ビックベアー)(連)(必) | 2,563,600 | CYCLONE－R T | ALL |
| 9 | 餓狼伝説スペシャル (山田十兵衛)(連)(必)付 | 2,636,900 | CYCLONE－R T | ALL |
| 10 | バーチャファイター2 (影丸)(連)付 | 56″1. | GAC－BROS－ZMK!! | ALL |

## オレンジハット砺波店 ☆＝1 (1)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マッハブレイカーズ (ジョニー) | 12.33 | いたくら | ラピッドジャンプ ALL (パ) |
| 2 | マッハブレイカーズ (マコト) | 47SPIN | いたくら | スーパースタント |
| 3 | マッハブレイカーズ (マサラ) | 213m81 | いたくら | モンスタードラッグ |
| 4 | レイフォース | 6,104,700 | XDR | 残機があってもなお、、、 ALL |
| 5 | ゼビウス | 9,999,990 | 暴れん坊営業さん AAC | (連) |
| 6 | ブランディア | 3,019 | BOB | ガリアノス ラスボス |
| 7 | 餓狼伝説3 | 864,400 | 3連ゲイザーはCPUのみっす AKD | テリースーパーモードラスボス |
| 8 | 大旋風 | 9,999,990 | 暴れん坊営業さん AAC | (連) |
| 9 | 美少女戦士セーラームーン | 384,500 | 是からは2発ハメだ KOJ | ラスボス 水野亜美 |
| 10 | 餓狼伝説3 | 24人抜 | 「お前をコロス。」是からはHリックス小西 | 双角 スーパーモード |

## 扇ケ丘レジャーセンター ☆＝18 (151)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター (モリガン(連)(必)) | 2,908,400 | T.Clue－RIK人間努力 | ALL 3月2日Ver. |
| 2 | ヴァンパイアハンター (フェリシア(連)(必)) | 2,681,400 | T.Clue－ISD | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター (オルバス(連)(必)) | 2,417,700 | T.Clue－KOS | ALL 4ミス |
| 4 | ヴァンパイアハンター (レイレイ(連)(必)) | 2,398,400 | T.Clue－rカモネ | ALL |
| 5 | (ビクトル(連)(必)) | 2,071,700 | T.Clue－KOS | ALL 3ミス |
| 6 | ヴァンパイアハンター (アナカリス(連)(必)) | 1,564,500 | T.Clue－ISD | ALL 13ミス |
| 7 | セガラリーチャンピオンシップ (初級) | 2′43″80 | ZXRPAG＝しゃふと | セリカMT |
| 8 | セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ) | 3′19″33 | ZXRJFK＝かっち | セリカMT |
| 9 | ゴールデンアックス－ザ・デュエル (グリーン(連)) | 869,300 | T.Clue－じょ～じ(社)のみなはれ | ALL 3ミス |
| 10 | アウトフォクシーズ (ベティ・ドー) | 14,000,000 | だうだう・ザ・チキンハート | ALL オール(パ) |

## ゲームプラザ・イエローハット ☆＝1 (154)

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エアコンバット22 (ドッグファイト) | 929,303 | 通りすがりのサラリーマン | ALL |
| 2 | アウトフォクシーズ (ベティードゥー) | 13,693,000 | 鋼鉄猫砲台 | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター (モリガン) | 1,940,000 | XAB | ALL |
| 4 | マッハブレイカーズ (マキシマムスピード) | 7′75 | DCC－AGAS－JJY | |
| 5 | マッハブレイカーズ (モンスタードラッグ) | 214m63 | HYK－変態教組 | |
| 6 | マッハブレイカーズ (ビーストホール) | 10,402pts | HYK－変態教組 | |
| 7 | マッハブレイカーズ (フューチャーゲート) | 60,200pts | 戦う高校生'TMR' オルド たこまる | |
| 8 | マッハブレイカーズ (ディープダイバー) | 747m 5 | DCC－AGAS－JJY | |
| 9 | マッハブレイカーズ (ブロックバスター) | 8″28 | LAC | |
| 10 | エレベーターアクションリターンズ (イーディ) | 650,300 | 青酸カリ 14号 | ALL |

## 天野スポーツのゲームコーナー ☆＝1 (9)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター (フェリシア) | 1,779,700 | K HARA | 1コイン ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター (モリガン) | 1,815,300 | by C.M.T.S.M | 1コイン ALL |
| 3 | アウトフォクシーズ (ベッティー) | 11,593,000 | JJJ | 1コイン ALL |
| 4 | アウトフォクシーズ (ドゥイーブ) | 9,662,000 | じん | 1コイン ALL |
| 5 | バーチャファイター (アキラ) | 1′30″59 | あかつき(風) | 1コイン ALL |
| 6 | 餓狼伝説3 (ギース) | 1,193,200 | K K | 1コイン ノーミス ALL |
| 7 | レイフォース | 5,609,000 | 名古屋から遠征 SG－CRM－LOM | 1コイン ALL 残×0 |
| 8 | パズルボブル | 10,591,530 | おなじみの遠征組 SG－ELF君 | 17面 大失敗 |
| 9 | 水滸演武 (扈三娘) | 1,037,800 | N T | 1コイン ALL |
| 10 | D&D® (ファイター) | 1,117,144 | シャーパイン | 1コイン ALL |

## タイトーイン002スタジアム ☆＝6（260）

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ | 999, 900 | PPR－NGM | ALL 残0 女使用 |
| 2 | 餓狼伝説3 | 1, 640, 900 | DGD | ALL テリー使用 |
| 3 | ガンバード（バルナス(連)） | 2, 080, 200 | J・G K－ALL(遊) | 2周ALL 残×0 B×0 |
| 4 | デイトナUSA（中級、テーブル仕様） | 3′01″85 | まだちゃんと走れません。 | MT レバー10ボタン |
| 5 | ディグダグ | 1, 010, 640 | 観音寺の4番（また来てね） | ROUND71 カンスト＋α |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## GAME's DRAGON ☆＝3（20）

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスII 1F ☎(075)822－3017

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトフォクシーズ | 12, 803, 000 | 大月広志琅 | ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（デミトリ(連)） | 2, 057, 400 | Tiny－DIL(楽) | ALL 3月2日Ver. |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア(連)） | 2, 178, 800 | Tiny－DIL(楽) | ALL 3月2日Ver. |
| 4 | ヴァンパイアハンター（オルバス(連)） | 2, 065, 500 | Tiny－DIL(楽) | ALL 3月2日Ver. |
| 5 | 殿様の野望2（長宗我部） | 2, 832, 840 | て(め)吉君GEKI | ALL 91.9% |
| 6 | ソニックウィングス2（YF－23 (連)） | 2, 842, 500 | H. KimuRa | ALL |
| 7 | ソニックウィングス2（RAFALE (連)） | 2, 959, 500 | HKR | ALL 大怪球とチャウド |
| 8 | スーパーストリートファイターIIX（ダルシム(連)） | 1, 891, 500 | ホケ氏のつば10万（常盤貴子の湯3万） | ALL |
| 9 | サプライズアタック（(連)(必)付き） | 1, 458, 220 | WZH | ALL 工場出荷設定 |
| 10 | 中華大仙（(連)付き） | 930, 000 | WZH | ALL 工場出荷設定 |

## アミューズメントスペース・ハスラー ☆＝7（3）

三重県熊野市木本町620－1 こまや2F ☎(05978)9－0970

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2（ラウ） | 42″32 | MRP－NAL（矢井田余裕） | 1コインALL |
| 2 | バーチャファイター2（デュラル） | 1′39″98 | 卍 | 1コインALL |
| 3 | エアコンバット22 | 96, 864 | ZZR | 初級1コインALL F－14 |
| 4 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 3, 026, 500 | MRP－NAL | 1コインALL |
| 5 | バーチャファイター2（アキラ） | 56′10 | MRP－NAL | 1コインALL 連付 |
| 6 | バーチャファイター2（ジャッキー） | 1′08″99 | MRP－NAL | 1コインALL 連付 |
| 7 | バーチャファイター2（ラウ） | 59″15 | MRP－NAL | 1コインALL 連付 |
| 8 | バーチャファイター2（ジェフリー） | 1′20″83 | MRP－NAL | 1コインALL 必付 |
| 9 | 餓狼伝説3（ギース・ハワード） | 1, 490, 000 | MRP－NAL | 1コインALL 連付 |
| 10 | デイトナUSA | 3′25″59 | 三重県庁猛虎会熊野支部 | MT・AT・上級 |

## 松井商店ゲームコーナー ☆＝1（4）

大阪府柏原市国分西1－3－5 国分駅前 ☎(0729)76－1915

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3（テリーボガード） | 1, 935, 000 | もう少しで200万だめざせ全Sby中山 | ノーミスALL |
| 2 | 餓狼伝説3（フランコバッシュ） | 1, 335, 000 | めざて全S餓狼伝説3 M. G | ノーミスALL |
| 3 | 餓狼伝説3（アンディーボガード） | 1, 290, 400 | 自転車募集中！ S. U | 1ミスALL |
| 4 | 餓狼伝説3（ジョーヒガシ） | 1, 211, 700 | 餓狼3の得点10人中6人だ!! By中山 | ALL |
| 5 | パズルボブル | 37, 132, 700 | もう限界、やめさせてもらいます。YUK | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1, 798, 700 | フェリシアME 続彼女募集中！ | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1, 381, 100 | 点数あらし中山 M. G | ALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 1, 442, 600 | ドノヴァンは、まかせろ！ 東・雄一 | ALL |
| 9 | ヴァンパイアハンター（ガロン） | 1, 323, 400 | はじめてやって、でました。 S. U | ALL |
| 10 | ぱにっくボンバー | 90, 132, 000 | 英語の先生さ〇て〜 とくめい山本 | ALL 8分29秒 |

## チャレンジャー関大前店 ☆＝4（75）

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ（イーディ） | 999, 900＋α | CCB All Right！ | ALL A＋Bボタン付 |
| 2 | エアコンバット22（上級） | 179, 660 | Viper | ALL |
| 3 | エアコンバット22（DOG FIGHT） | 813, 239 | Viper | ALL |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ（初級） | 2′43″23 | T. Y | 完走 MT TWINTYPE |
| 5 | セガラリーチャンピオンシップ（中級） | 2′28″68 | T. Y | 完走 MT TWINTYPE |
| 6 | セガラリーチャンピオンシップ（上級） | 2′14″40 | T. Y | 完走 MT TWINTYPE |
| 7 | ダブルドラゴン（ブルノフ） | 1, 037, 200 | オウムを十倍楽しむ本 On－メスト | ALL |
| 8 | 美少女戦士セーラームーン（ジュピター） | 1, 231, 100 | Legion－ かつお | ALL |
| 9 | P－47 ACES（B－WIDOW） | 2, 741, 270 | GGE－K N | ALL 連付 |
| 10 | アウトフォクシーズ（D&D） | 13, 840, 000 | 咆哮拝殆郎まJU | ALL 超激甘やねん |

## プレイシティキャロット四日市店 ☆＝7（20）

三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ） | 214m39 | 謎のゲーマーBQZ | 無改造 ※以下同 マコト使用 |
| 2 | マッハブレイカーズ（フューチャーゲート） | 67, 250 | 謎のゲーマーBQZ | マコト使用 |
| 3 | マッハブレイカーズ（ボムズアウェイ） | 7, 171m1 | 謎のゲーマーBQZ | マコト使用 |
| 4 | マッハブレイカーズ（ブロックバスター） | 6″79 | 謎のゲーマーBQ | マコト使用 |
| 5 | マッハブレイカーズ（グランドスパイク） | 318m05 | 謎のゲーマーBQZ | マコト使用 |
| 6 | アウトフォクシーズ（ベッティ・ドー） | 13, 464, 000 | K K | ALL P×3 |
| 7 | 餓狼伝説3（テリー） | 1, 827, 100 | BOZ－538 | ALL 負け無し |
| 8 | 餓狼伝説3（アンディ） | 1, 334, 900 | K K | ALL 負け無し |
| 9 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2, 038, 400 | K K | ALL P×5 |
| 10 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1, 730, 700 | 杉子 | ALL P×8 |

## ピノキオ&ーアニバーサリー25 ☆＝3（32）

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ（(連)(必)） | 999, 900＋α | SVR－かる大(み) | ALL カート |
| 2 | アウトフォクシーズ(連) | 13, 338, 000 | RBN－高橋千花(水) | ALL ダニー&デミ |
| 3 | 鉄拳（吉光(必)） | 2′38″16 | RBN－高橋千花(水) | ALL |
| 4 | 鉄拳（ロウ(必)） | 2′44″80 | JHK－NAL夫 | ALL 来店ありがとう |
| 5 | P－47 ACES(連) | 2, 355, 580 | BOS（会長 会心のいじ） | 8面 ブラックウィドウ |
| 6 | 餓狼伝説3（テリー・ボガード(必)） | 1, 557, 900 | MOZ | ALL |
| 7 | 餓狼伝説3（フランコ・バッシュ(必)） | 1, 255, 000 | DOT | ALL |
| 8 | マッハブレイカーズ（ラピッドジャンプ） | 12″28 | SVR－TAK(か) | ソフィア 改造なし |
| 9 | 極上パロディウス（こいつ(連)） | 1, 656, 600 | A O | ALL |
| 10 | | | | |

## タウンスポットプレイランド ☆＝3（131）

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ | 999, 900＋α | PPR－NGM BBC－osaru | 1CALL 女 1CALL 女 |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 2, 233, 800 | ARI | 1CALL フェリシア |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1, 922, 900 | チムタンy. s | 1CALL モリガン |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1, 820, 500 | SIN | 1CALL オルバス |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1, 566, 200 | TGE－VTR | 1CALL ビシャモン |
| 6 | 脳力向上委員会 | 514, 700 | すべり込み手(ぬ)き(区) | 1CALL 適性 |
| 7 | ぷよぷよ通 | 768, 217 | 飯葉優里(区) | 1CALL 16連鎖 655ぷよ |
| 8 | 餓狼伝説3 | 1, 390, 100 | えのき | 1CALL ゲイザー×3 |
| 9 | ダブルドラゴン | 1, 092, 200 | VIO－列島 | 1CALL ラルノブ |
| 10 | P－47 ACES | 2, 593, 130 | TST－ZERO（偽花見パワー） | 1CALL ブラックウィドー |

## GAME's WiLL ☆＝15（218）

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P－47 ACES（サンダーボルト） | 3, 150, 430 | 近江からの使者 | ALL (連) |
| 2 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 2, 332, 300 | えきす保 | ALL (連) |
| 3 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 2, 148, 200 | T.ny－DIL(楽) | ALL (連) |
| 4 | ヴァンパイアハンター（ガロン） | 1, 844, 800 | ツガ夫 | ALL (連) 3月2日Ver. |
| 5 | ヴァンパイアハンター（パイロン） | 1, 564, 900 | ツガ夫 | ALL (連) |
| 6 | 疾風魔法大作戦（ミヤモト） | 2, 169, 486 | GGE－WXW | ALL (連) |
| 7 | 疾風魔法大作戦（ボーンナム） | 2, 004, 006 | GGE WXW | ALL (連) |
| 8 | 疾風魔法大作戦（チッタ） | 1, 883, 866 | GGE－WXW | ALL (連) |
| 9 | ぐるりん（修業1Pモード） | 22, 180 | QQQ | ※全機種ノーマル |
| 10 | ぐっすんおよよ | 6, 856, 000 | WZH | ALL 残0 へんたい |

# ハイスコア通信 お店から②

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
2号店「アベニューPart2」がオープンしました。ぜひ遊びにきてください。

●ゲームパレス三島（静岡）
今月は店長の私が担当になってしまいました！これからは高校生にやらせるので、よろしくお願いします!!RED氏、グラIIがんばってますか？

●アイリン夢空間（岐阜）
今、最高につまらんHPO－RAN

ばくだんさん来店ありがとうございました。せのん氏、先日はくだらないTELしてすみませんでした。本当に…（反省）。
by MKC

●GAME'S DRAGON（京都）
東京、大阪、岡山およびそこらじゅうからの遠征の皆様、ご来店誠にありがとうございました。

●チャレンジャー関大前店（大阪）
リセット研はすでに解散、ドリ研は自称世界チャンピオンのおかげで解散へと追いやられてしまいました。第1ドリ研のみつきん氏は無念のまま神奈川のほうへ、第2ドリ研のDAM氏は大学のために東京へと、この店から姿を消します。残りの者であとは頑張ってやっていくしかないのですが、いまだ力不足な者ばかりです。誰か助けてください（苦笑）。
by 金欠野郎ま○U

●松井商店ゲームコーナー（大阪）
この春休み中。F－Nこと中山君の活躍で、盛り上がりました。今彼は、三重にいるそうです。また春休みになったら、いい腕前を見せてくれたまえー
by に－ちゃんと常連一同

●ゲームスポットパスカル（岡山）
GAME・S DRAGONの店長さんならびに常連のみなさん、どうもお世話になりました。京都ラウこと大門君、ぜひ岡山まで遊びにきてください!!あと、アイリン夢空間のまきちゃんとMIROKの二人は月収50万のところで働くのを希望します。
by ゲーメストライターへ対戦求む君（バーチャ2のほうで）

●ゲームハウスカントリーボーイ（広島）
復活スターフォースこすりにきてください。

●ゲームプラザミッキー（広島）
XRX－RISE－MAS(け)氏、来店ありがとうございました。
by XRX会員一同

●ゲームシティDADA（島根）
これが載るころにはVF2も復活しているはず。大変ご迷惑をおかけしました。また、本店はカラオケもやっていて、昼10時から18時までは半額で営業しています。カラオケとゲームが一緒にできる店は出雲じゃここだけ。ご来店お待ちしております。

●アニメティスペースOZ（山口）
山口県にお寄りの際は、ぜひご来店ください。各店スタッフ、常連が心よりお待ちしています。
by 小野田店スタッフその1

●ビッグウェーブ（高知）
マッハブレイカーズ入荷しました。みんなプレイしてねーブーーブーーブーー

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
空港通り常連紹介第2回
たけしの場合…当店No.1アイドルの彼は、とてもファンが多く当店の壁には彼のコスプレイラストでいっぱいです。しかし最近はバンバンにはまっているらしく、ほとんど来ません。コリマザとの噂もありますが、情報不足です。風呂場が何度も爆発したという話は、あまりにも有名です。

●ゲームプラザ（熊本）
熊本を旅立たれたICE氏、MEGADETH氏どうかお元気で。ぜひ、遊びにきてください。ゲームプラザでは、ただ今「スコアラー」急募です。ヤル気のある人大歓迎です。ゲームプラザ上通店では、「オールドゲームコーナー」を設置しており、「ダライアス」「リブル・ラブル」「グラII」などが元気に稼働中です。

担当・DMF(谷)

# ヒットゲーム BEST10

## プレイヤー人気ベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ヴァンパイアハンター | 840 | カプコン |
| 2 | 2 | バーチャファイターⅡ | 805 | セガ |
| 3 | — | 餓狼伝説３ | 684 | SNK |
| 4 | 4 | 鉄拳 | 332 | ナムコ |
| 5 | 7 | ザ・キング・オブ・ファイター'94 | 197 | SNK |
| 5 | — | エレベーターアクションリターンズ | 197 | タイトー |
| 6 | 5 | スーパーストリートファイターⅡX | 196 | カプコン |
| 7 | 13 | アウトフォクシーズ | 154 | ナムコ |
| 8 | 9 | パズルボブル | 145 | タイトー |
| 9 | 8 | マッハブレイカーズ | 136 | ナムコ |

| 10位 | 11位 | 12位 | 13位 | 14位 |
|---|---|---|---|---|
| X-MEN 128 | P47-ACES 126 | セガラリー・チャンピオンシップ 110 | 美少女戦士セーラームーン 107 | 真サムライスピリッツ 91 |

## インカムベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイターⅡ | 863 | セガ |
| 2 | 2 | ヴァンパイアハンター | 832 | カプコン |
| 3 | — | 餓狼伝説３ | 696 | SNK |
| 4 | 4 | 鉄拳 | 337 | ナムコ |
| 5 | 5 | スーパーストリートファイターⅡX | 222 | カプコン |
| 6 | — | エレベーターアクションリターンズ | 181 | タイトー |
| 7 | 8 | パズルボブル | 179 | タイトー |
| 8 | 10 | リッジレーサー２ | 175 | ナムコ |
| 9 | 7 | ザ・キング・オブ・ファイター'94 | 159 | SNK |
| 10 | — | セガラリー・チャンピオンシップ | 129 | セガ |

| 11位 | 12位 | 12位 | 13位 | 14位 |
|---|---|---|---|---|
| X-MEN 125 | 真サムライスピリッツ 99 | クイズ殿様の野望２ 99 | P47-ACES 97 | マッハブレイカーズ 91 |

## ハンターとバーチャ2

### 学生に大人気ハンター

今月は、先月同様プレイヤー人気はヴァンパイアハンターが、インカムはバーチャファイター2が1位を獲得しています。

カプコンのヴァンパイアハンターは、いまが人気のピークです。ヴァンパイアよりずっと大がかりな演出の技が増え、見た目のインパクトをアピールしています。ポリゴンのゲームに対抗するには、格闘ゲームでも新しい表現法が必要なのではないでしょうか。

対戦人気は上々といったところ。ただ、CPU戦は難度が低いため、時間効率は悪くなっています。対戦を盛り上げるためには一役買っていますが、今後にどう影響してるか。

バーチャ2はハンターよりずっと広い層に支持を受けているのが強味。段位認定という楽しみもありましたが、ゲーメストではほとんどやるだけのことはやってしまった感があります。でも、ヒットゲームではまだまだ高い人気を保てそうです。

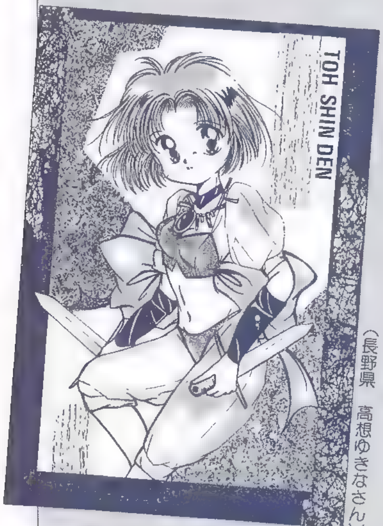
今回、初登場で3位に入ってきたのがSNKの餓狼伝説3です。餓狼伝説シリーズも、スペシャルを含めてもう4作目になります。

今回は新システムが多く取り入れられています。3ライン制であることやコンビネーションアーツなど、細かい工夫が追加されているのが特徴です。

とにかく新しいものを、という姿勢が見られていますが画面上のインパクトには、大きな変化がないとそろそろ苦しいような気がします。

今回新しくベストテンに入ってきたのが、人気5位、インカム6位のタイトーのエレベーターアクションリターンズです。このゲームは、いかにもゲームという感じで、実に分かりやすく楽しめるのがよい点です。

また、時間やスクロールに追いたてられず、自分のペースで遊べるのも特徴。ただ、その分プレイ時間は長めになる傾向があります。このようなジャンルのゲームも十分必要とされているのではないでしょうか。 (ぜんじ)



(長野県 高想ゆきなさん)

## ジャスコ川西店プレイランド ☆＝０（11）

兵庫県川西市小花１－６－16 ☎(0727)59－7464

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説３（テリー・ボガード） | 1,806,500 | TIGER－K・A㈲ | ALL 連なし |
| 2 | 餓狼伝説３（ジョー・ヒガシ） | 1,010,400 | 山城屋 | ALL 連なし |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,005,400 | GSC－吹雪－RYO君 | ALL 連なし |
| 4 | ヴァンパイアハンター（ビクトル） | 1,096,000 | 那須与一崇高 | ALL 連なし |
| 5 | ヴァンパイアハンター（ビシャモン） | 1,124,500 | 那須与一崇高 | ALL 連なし |
| 6 | ヴァンパイアハンター（オルバス） | 1,552,300 | 東穂ゆきさん見てる 那須与一崇高 | ALL 連なし |
| 7 | バーチャファイター２（ジャッキー） | 2′39″65 | AM神戸流ゲーよろしく Y. U | ALL 連なし |
| 8 | バーチャファイター２（結城晶） | 2′48″50 | OIR | ALL 連なし |
| 9 | 殿様の野望２（長宗我部元親） | 1,893,840 | | ALL |
| 10 | | | | |

## 川島玩具店 ☆＝０（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411 ☎(0794)42－0094

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説３（テリー） | 1,510,700 | ZIP | SALL |
| 2 | 餓狼伝説３（アンディ） | 603,800 | 次はSを取る!!㊑ | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,587,300 | OZ－GAL | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 1,471,800 | 元RINへ 連絡下さい！Ⓖ | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 1,291,100 | ZOA | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 1,160,800 | RへTEL下さい！Ⓖ | ALL |
| 7 | スーパーストリートファイターⅡX（ガイル） | 1,176,400 | 大将 | ALL |
| 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（ブラジル） | 314,820 | 今年はNEO・GEO－CD買うぞ!! | ALL |
| 9 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（イタリア） | 286,520 | スコアどんどん出して!!ⓩ | ALL |
| 10 | 真サムライスピリッツ（半蔵） | 278,820 | RIG | ALL |

## イーストランドファミリーガーデン ☆＝０（12）

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26－2527

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイトフィーバー（ゴリオ） | 359,300 | 福井県味付きちゃぶだい君へ一生置いてるぞ | １コイン タエクックまで |
| 2 | ヴァンパイアハンター（おさむらい） | 1,525,600 | HDS | ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター（どのばん） | 1,558,300 | KAN | ALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター（サスカッチ） | 1,136,700 | KAN | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（ビクトル） | 1,539,100 | KAG | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター（フォボス） | 965,000 | KAN | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター（ねこ） | 1,509,400 | HDS | ALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター（デミやん） | 1,408,300 | Thomas | ALL |
| 9 | ヴァンパイアハンター（アナカリス） | 984,500 | Ⓒ前田 | ALL |
| 10 | ヴァンパイアハンター（ガロン） | 1,126,400 | ほ～らつまんないだろ!! Thomas | ALL |

## ゲームスポットパスカル ☆＝０（13）

岡山県岡山市表町３－７－５ ☎(086)234－2332

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ | 999,900＋α | SANⓢ | ALL イーディ使用 |
| 2 | パズルボブル | 30,533,090 | YFK | ALL |
| 3 | 雷電DX（練習㊥付） | 11,513,570 | YFK 穴うめ | １－５ |
| 4 | 餓狼伝説３（テリー・ボガード） | 1,326,200 | つれガキ 得意な教科は給食 | ALL さぼり中学生 |
| 5 | バーチャファイター２（シュン） | 4′42″38 | 最終目標は弧延落師匠いと～もぶっつぶす!! | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝１（７）

広島県広島市安佐南区長楽寺１－１－37 ☎(082)872－1605

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説３ | 1,201,500 | ヘボ男 | ALL ボブ ウィルソン |
| 2 | 餓狼伝説３ | 919,100 | ヘボ男 | ALL 望月 双角 |
| 3 | 餓狼伝説３ | 642,800 | ヘボ男 | ALL フランコバッシュ |
| 4 | アウトフォクシーズ | 12,748,000 | ヘボ男 | ALL ベッティードー |
| 5 | アウトフォクシーズ | 8,413,000 | ヘボ男 | ALL ドゥイーブ |
| 6 | ヴァンパイアハンター | 1,597,900 | Mr. ロシアの タカハル | ALL モリガン |
| 7 | ヴァンパイアハンター | 1,442,100 | ３万のがし 鬼怒川 竜次 | ALL オルバス |
| 8 | ヴァンパイアハンター | 1,160,600 | 目印はR G 鬼怒川 竜次 | ALL ガロン |
| 9 | ヴァンパイアハンター | 1,294,000 | おいら | レイレイ |
| 10 | | | | |

## チャレンジバンバン ☆=5 (91)
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(0899)24−5583

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ(カート) | 999,900 | FAD−JAN | ALL |
| 2 | クイズシアター(ストーリー3) | 123,500 | FAD−IDA | 1CALL |
| 3 | 餓狼伝説3(テリー) | 1,984,100 | ★−からあげころりん | ALL 青ボスに負け |
| 4 | 餓狼伝説3(アンディー) | 1,545,400 | ★−キャラ別集計は行いません。 | ALL |
| 5 | 餓狼伝説3(ブルーマリー) | 1,316,700 | キャラ別集計は行いません。 | ALL 青ボスに負け |
| 6 | ダブルドラゴン(ビリー) | 1,586,400 | ★−キャラ別集計しても取れません | ALL P×17 4万×9 |
| 7 | ダブルドラゴン(ジミー) | 1,458,800 | ★−キャラ別集計は行いません。 | ALL P×14 4万×8 |
| 8 | ダブルドラゴン(アボボ) | 1,209,100 | 弁当1つで矢野よゆ〜 | ALL P×11 4万×6 |
| 9 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 2,420,400 | FAD−IDA EX失敗砂かけバカ猫 | ALL |
| 10 | ヴァンパイアハンター(アナカリス) | 1,356,200 | こたろう君さようなら | ALL |

## アメニティスペースOZ合同集計 ☆=3 (34)
山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 1,821,900 | レイレイの使魔 | 1CALL 宇部店 |
| 2 | ヴァンパイアハンター(オルバス) | 1,727,900 | ナルシスト同好会会長 | 1CALL 宇部店 |
| 3 | ヴァンパイアハンター(モリガン) | 1,715,700 | Armitage倶折飲料 | 1CALL 宇部店 |
| 4 | ヴァンパイアハンター(レイレイ) | 1,450,100 | レイレイの使魔 | 1CALL 宇部店 |
| 5 | ヴァンパイアハンター(ドノヴァン) | 1,410,300 | ㊙ | 1CALL 小野田店 |
| 6 | 餓狼伝説3(ボブ・ウィルソン) | 848,300 | 反動回転モップ使いさと | 1CALL 宇部店 |
| 7 | バーチャファイター2(アキラ) | 1′57″48 | BoM | 1CALL 小野田店 |
| 8 | バーチャファイター2(リオン) | 3′30″77 | JPS愛好家 | 1CALL 小野田店 |
| 9 | X−MEN(アイスマン) | 1,659,400 | ナルシスト同好会会員 | 1CALL 宇部店 |
| 10 | エレベーターアクションリターンズ(カート) | 557,000 | FUN | 1CALL 山口店 |

## オキモト ☆=1 (16)
広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3 | 1,179,500 | GOM | ALL テリー使用 |
| 2 | バーチャファイター2(サラ) | 2′39″10 | サコ | ALL |
| 3 | バーチャファイター2(ウルフ) | 3′05″42 | NA | ALL |
| 4 | バーチャファイター2(シュン) | 4′25″44 | NA | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 1,728,500 | GOM | ALL |
| 6 | ヴァンパイアハンター(ドノヴァン) | 1,614,900 | E魔 | ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター(ビシャモン) | 1,385,300 | GOM | ALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター(オルバス) | 1,583,300 | GOM | ALL |
| 9 | ヴァンパイアハンター(デミトリ) | 1,311,500 | MS | ALL |
| 10 | ヴァンパイアハンター(パイロン) | 1,303,900 | TAMA | ALL |

## モンキーハウス本館 ☆=9 (214)
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | P−47 ACES(連)(ブラックウィドウ) | 3,203,230 | G.M.C. R−1 | ALL |
| 2 | バックファイア | 90pts | さるださるお君 | ALL |
| 3 | 美少女戦士セーラームーン(連) | 829,700 | ㋐SAL君 | 7面 |
| 4 | ツインビーヤッホー(連)(PRACTICE) | 2,825,880 | YST(連) | ALL |
| 5 | ツインビーヤッホー(SPECIAL) | 4,955,160 | G.M.C. KKK | 5面 |
| 6 | P−47 ACES(ソードフィッシュ) | 2,554,140 | G.M.C. R−1 | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 丸久小郡店ファミリーランド ☆=1 (7)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6661

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 1,549,300 | 原寸先1取ったっす、ゴりっす | ビシャモン ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,427,800 | りょう | ザベル ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 1,979,100 | カプコニズムAZA | フェリシア ALL |
| 4 | マッハブレイカーズ | 8″65 | 結婚しました LUIS | マキシムスピード |
| 5 | マッハブレイカーズ | 213m01 | L−3− | モンスタードラッグ |
| 6 | マッハブレイカーズ | 6,612pts | LUIS | ビーストホール |
| 7 | マッハブレイカーズ | 46spin | MAG | スーパースタント |
| 8 | マッハブレイカーズ | 707m2 | ボキーハマン | ディプダイバー |
| 9 | マッハブレイカーズ | 663m92 | 1児のパパ しみずっす | ハイパーグライダー |
| 10 | バーチャファイター2 | 2′20″23 | ENN ヤス見てる? | ラウ ALL |

## ゲームプラザミッキー ☆=8 (23)
広島県広島市南区的場町1−7−2 ☎(082)262−5189

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 殿様の野望2 | 3,208,740 | XRX−HOW−CTY−おおつぼ | ALL 94% 織田信長 使用 |
| 2 | エレベーターアクションリターンズ | 887,300 | K・・ | ALL ㊙ボタン イーディ使用 |
| 3 | ダブルドラゴン | 1,600,200 | ㊙ちゃんの手作りケーキほしいXRX−まか | ALL ㊙ボタン ビリー使用 |
| 4 | ヴァンパイアハンター(モリガン) | 2,132,200 | VF−紅玉 | ALL 連必付 |
| 5 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 2,114,900 | XRX−FMS㊦ | ALL 連必付 |
| 6 | ヴァンパイアハンター(ガロン) | 1,734,400 | XRX−FMS㊦ | ALL 連必付 |
| 7 | ヴァンパイアハンター(ビシャモン) | 1,678,200 | TAK | ALL 連必付 |
| 8 | ヴァンパイアハンター(サスカッチ) | 1,352,000 | TAK | ALL 連必付 |
| 9 | ヴァンパイアハンター(アナカリス) | 1,136,200 | NEZ−GYO | ALL 連必付 |
| 10 | 雷電DX(練習) | 12,049,760 | XRX−RISE−MAS㊦ | ALL 連付 1−5 2P側 |

## サブカルチュア ☆=4 (121)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581−6 黒崎ビル ☎(092)922−9010

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 美少女戦士セーラームーン(ヴィーナス) | 1,839,100 | とりあえず負け大 ATC−まさし | ALL 連必付 |
| 2 | 美少女戦士セーラームーン(マーキュリー) | 1,748,100 | SCS−H. F | ALL 連必付 |
| 3 | アウトフォクシーズ(ダニーとデミ) | 13,155,000 | 悪のヒマ人結社 | ALL |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ(初級) | 2′44″57 | Y. S | セリカ使用 |
| 5 | セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ) | 3′21″72 | Y. S | デルタ使用 |
| 6 | ヴァンパイアハンター(レイレイ) | 1,994,500 | MF. X | ALL 連付 |
| 7 | ヴァンパイアハンター(ガロン) | 1,577,900 | A I | ALL 連付 |
| 8 | ヴァンパイアハンター(パイロン) | 1,527,300 | NBF−㊙ | ALL 連付 P×3落ち |
| 9 | 水滸演武(扈三娘) | 1,453,400 | ときめきメモリアル大臣 | ALL |
| 10 | 餓狼伝説3(テリー・ボガード) | 1,486,500 | 風の谷のウマシカ㊂ | ALL |

## ビッグウェーブ ☆=2 (13)
高知県高知市曙町1−8−25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよ | 1,962,290 | 12、13面失敗 LAOS−長田仙人 | ALL |
| 2 | ネビュラスレイ | 2,243,140 | ぜんまい | 2−1 |
| 3 | 鉄拳(キング) | 1′40″65 | スト㊙GUY | ALL ㊙付 |
| 4 | 鉄拳(ポール) | 2′37″20 | DNA | ALL ㊙付 |
| 5 | 餓狼伝説3(ギース) | 1′312,400 | 鮎 | ALL ㊙付 |
| 6 | ソニックウイングス2 | 1,550,400 | Y・K | 2−4 YF−23 |
| 7 | ソニックウイングス2 | 1,382,500 | Y・K | 2−4 F−15 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームゾーン灘町店&境店 ☆=1 (13)
鳥取県米子市灘町2−52 ☎(0859)22−9749

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3(ボブ) | 920,700 | JINの兄 | 1CALL カワサキなし連無 |
| 2 | パズルボブル | 18,164,930 | TAK | 1C 25面 |
| 3 | エレベーターアクションリターンズ | 405,400 | JEI | 1C 連無し |
| 4 | ヴァンパイアハンター(フェリシア) | 1,730,700 | K. H | 1CALL 連無し |
| 5 | ヴァンパイアハンター(レイレイ) | 1,313,400 | RED | 1CALL 連無し |
| 6 | ヴァンパイアハンター(オルバス) | 1,404,000 | AIR | 1CALL 連無し |
| 7 | ヴァンパイアハンター(ガロン) | 1,119,600 | 会長KEV | 1C 連無し |
| 8 | ヴァンパイアハンター(ドノヴァン) | 1,087,900 | RED | 1C 連無し |
| 9 | ヴァンパイアハンター(デミトリ) | 1,043,700 | RED | 1CALL 連無し |
| 10 | 餓狼伝説3(テリー) | 1,158,400 | K K | 1CALL 連無し 境店 |

## ゲームインプラザオリンピアン ☆=0 (19)
福岡県北九州市小倉北区京町2−6−7 ☎(093)521−2040

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3 | 1,723,300 | ウエアー | 1CALLS×9 テリーボガード |
| 2 | 餓狼伝説3 | 1,544,100 | N. N | 1CALL アンディボガード |
| 3 | 餓狼伝説3 | 1,403,500 | SPW. | 1CALL ショーヒガシ |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,601,700 | まともに稼げん。 | 1CALL フェリシア |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 1,451,300 | ROM | 1CALL モリガン |
| 6 | ヴァンパイアハンター | 1,339,700 | TM. CD | 1CALL (サスカッチ) |
| 7 | 鉄拳 | 5′35″78 | 安田正夫 | 1CALL ミシェールチャン |
| 8 | 鉄拳 | 6′19″85 | ナナ、F | 1CALL カズヤ |
| 9 | ウルトラ警備隊 | 9,558,000 | JOC. S | 1CALL (ウルトラホーク) |
| 10 | 真サムライスピリッツ | 350,100 | AMI | 1CALL 半蔵(服部) |

## ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0 (28)
愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(0899)73−1381

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ | 894,500 | SUR−R. T㊙ 今井地獄の宮下あきら | ALL カート |
| 2 | エレベーターアクションリターンズ | 711,800 | KGB 小橋地獄の宮下あきら | ALL カート |
| 3 | エレベーターアクションリターンズ | 701,500 | XEX. M 徳田地獄の宮下あきら | ALL イーディ |
| 4 | エレベーターアクションリターンズ | 553,200 | SUR−CLS㊙ 河野地獄の宮下あきら | ALL イーディ |
| 5 | エレベーターアクションリターンズ | 493,800 | ML−KEN 土居地獄の宮下あきら | ALL イーディ |
| 6 | エレベーターアクションリターンズ | 404,800 | Fucking 佐藤地獄の宮下あきら | ALL ジャド |
| 7 | ダライアス外伝(連)(Wゾーン) | 12,054,430 | SUR−R. T㊙ 柏原地獄の宮下あきら | ALL |
| 8 | ダライアス外伝(Yゾーン) | 12,424,620 | SUR−R. T㊙ 陽子地獄の宮下あきら | ALL |
| 9 | ダライアス外伝(下Zゾーン) | 12,463,230 | SUR−R. T㊙ 新山地獄の三条友美 | ALL |
| 10 | 豪血寺一族2(クララ) | 2,710,000 | SUR−たけし 大町地獄の宮下あきら | 今月の題目 好きなマンガ家 |

## ゲームシティDADA ☆=1 (9)
島根県出雲市天神町70−12 ☎(0853)21−8477

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3(ブルーマリー連なし) | 971,000 | Wiz | おとうと |
| 2 | 餓狼伝説3(ギース 連なし) | 960,900 | ライトクンガンバ!! | コマンドおしえてくれてありがとう |
| 3 | 餓狼伝説3(ボブ 連なし) | 858,500 | ライトクンガンバ!! | 1CALL |
| 4 | ヴァンパイアハンター(モリガン 連なし) | 1,437,000 | GAS | 1CALL |
| 5 | リッジレーサー2(上級) | 3′40″404 | KND | |
| 6 | 対戦ぱずるだま(ゆみちゃん) | 1,189,800 | イヌ | ラストで死ぬ |
| 7 | 鉄拳(ニーナ 連なし) | 7′37″33 | ヤンキー玄交 | これみたら連絡先おしえて(店長) |
| 8 | アウトフォクシーズ(ダニーとデミ連なし) | 8,531,000 | CBJim3 | 広島でがんばれよ店員一同+1人 |
| 9 | アウトフォクシーズ(ベッティ 連なし) | 12,273,000 | ムーンボールジーザス | 今夜は踊りましょう♡ 1CALL |
| 10 | ウルトラ警備隊 | 4,489,100 | ムーンボールマジシャン | 5面 連なし |

## ハイスコア通信 担当者から

今回の集計では、プレイシティNASA杉本町がトップの座を守っている。しかし、同店は今回の集計を休載しており、2位との差はわずかに☆1つと迫っている。この今回☆0の事態が最終的に響かなければよいがどうだろか。また、集計は折り返し点に到達していないが……。

そして、トップに迫ったのが今回☆2つを獲得したプレイランドスカイシアター。真サムライスピリッツで固め撃ちを狙ってきた同店だが、トップを6つ獲得しているものの☆に結びついたのは2つ。さすがに人気薄になってきた真サムでどこまで稼ぐことができるだろうか。

また、3位に浮上してきたのは昨年の覇者、扇ヶ丘レジャーセンター。今回、全掲載店中最高を誇る☆6個を獲得している。昨年もこの時期あたりからの猛チャージが記憶に新しい。今年も追い上げで栄光の座を勝ち取ることができるだろうか。

### ☆獲得数上位店(2・28号〜6・30号)

| 順位 | 店名 | 今回 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1 | プレイシティNASA杉本町(大阪) | — | 22 |
| 2 | プレイランドスカイシアター(埼玉) | 2 | 21 |
| 3 | 扇ヶ丘レジャーセンター(石川) | 6 | 18 |
| 4 | GAME's WiLL(京都) | 2 | 15 |
| 4 | ゲームコーナーフジ(東京) | 4 | 15 |
| 6 | プレイシティキャロット巣鴨(東京) | — | 13 |
| 7 | ゲームプラザビクトリア(北海道) | 0 | 11 |
| 7 | JOYCOM'S(福島) | 1 | 11 |
| 9 | キャッスル&YOU²(東京) | 2 | 10 |
| 10 | モンキーハウス本館(福岡) | 0 | 9 |
| 10 | ノーベル&ヒノーズ下井草(東京) | 1 | 9 |
| 10 | ゲームスポットアテナ2店合同(東京) | 1 | 9 |

次回のスコア締め切りは **6月18日** (19日消印有効)

# てあたりしだいゲームリスト

| 5月発売ゲーム | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ゲーム名 | メーカー | ジャンル | 操作 | 発売日 | メーカーから及び備考 |
| From TV animation SLAM DUNK SUPER SLAMS | バンプレスト | スポーツ／バスケ | 8－3 | 5月25日 | バンプレスト初のスポーツゲームがスラムダンクでついに登場!! |
| ばくばくアニマル | セガ | パズル | 8－1 | 5月上旬 | セガST－V第2弾、やってね！ |
| サイバーサイクルズ | ナムコ | スポーツ／バイク | | 5月末 | システム・スーパー22を使用したバイクレーシングゲーム通信機能搭載の最速公道バトル! |
| ワールドヒーローズパーフェクト | ADK | 格闘アクション | 8－4 | 5月末 | いよいよ発売、ゲーセンに向かえ！究極奥義が待ってるぜ |
| VIPER PHASE-1 | セイブ開発 | シューティング | 8－2 | 5月中 | |
| 首領蜂－ドンパチー | アトラス | シューティング | 8－2 | 5月中 | 目指せ1000万点 |
| バーチャストライカー | セガ | スポーツ／サッカー | | 5月中 | ポリゴンサッカーついに登場 |
| 6月発売ゲーム | | | | | |
| 超人学園ゴウカイザー | テクノスジャパン | 格闘アクション | 8－4 | 6月末 | |
| 上海　万里の長城 | サンソフト | パズル | 8－2 | 6月中 | アーケード版にしかないモードがある…らしい！ |
| クールライダーズ | セガ | ドライブ | ハンドル | 6月中 | アウトランナーズにつづく、ブッとびバイクゲーム!? |
| 6月以降発売 | | | | | |
| レールチェイス2 | セガ | アクション | 8－1 | 6月以降 | しばしおまちを！ |
| ステークスウィナー | ザウルス | アクション | 8－2 | 6～7月 | |
| 超鉄ブリキンガー（仮） | ザウルス | シューティング | 8－3 | 9～10月 | ファームガイ(仮)より変更 |
| 底抜け対戦ゲーム | サミー工業 | アクション | 4－1 | 夏 | かわいいげぇむです！ |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 8－4 | 未定 | さぁ誰が出るかみんなで予想だ!希望としてはジョイジョイキッドチーム(嘘) |
| パルスター | SNK | シューティング | 8－2 | 未定 | 美麗グラフィックシューティング。もう少し待っててねー |
| ぴしゃあと | メトロ | パズル | 8－2 | 未定 | |
| STRIKERS 1945 | 彩京 | シューティング | | 未定 | 硬派ミリタリーシューティングゲーム登場!後半の軟派な展開(笑)に期待せよ!! |
| グレート1000マイルズラリー2 | 金子製作所 | ドライブ | 2－2 | 未定 | ゴキゲンの超ドリフトカーレース。 |
| ジャッキーチェン | 金子製作所 | 格闘アクション | 8－4 | 近日未定 | おなじみのジャッキーチェンが実写取り込みのアクションで君の挑戦を待っている！ |
| 超神拳（仮） | ザウルス | 格闘アクション | | 未定 | |
| ストリートファイターZERO | カプコン | 格闘アクション | 8－6 | 未定 | 遂にあの噂のZEROがベールをぬいだ。心してプレイできる日を待つのだ。 |
| ドラグーンマイト | コナミ | 格闘アクション | 8－6 | 未定 | コナミ久々の対戦格闘。詳しくは次号にて。 |
| スピードキング | コナミ | ドライブ | | 未定 | もう～少しお待ちください。 |
| グランドストライカー2 | ヒューマン | スポーツ／サッカー | 8－3 | 未定 | |

## PLAY－HOUSEアスカ ☆＝1（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F　☎(0955)23－2895

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3 | 1,148,700 | Mr－STO | ALL 連ナシ ブルーマリー |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,647,100 | DGF－SLO | ALL 連ナシ フェリシア |
| 3 | ダブルドラゴン | 243,200 | IPA－KN | S－3 連ナシ ビリー |
| 4 | X－MEN | 9,999,999 | Mr－INU | ALL 連ナシ アイスマン |
| 5 | ギャラクシーファイト | 927,600 | MIO－K | ALL 連ナシ ジュリ |
| 6 | パズルボブル | 5,630,030 | Mr－END | ALL 連ナシ |
| 7 | サッカースーパースターズ | ALL 12 WINS | IPA－KN | ALL 連ナシ イタリアVS |
| 8 | ダライアス外伝 | 8,981,980 | Mr－GÔKO | ALL 連ナシ Vゾーン |
| 9 | ヴァンパイア | 1,008,600 | AMP－KL | ALL 連ナシ ザベル |
| 10 | パワードギア | 5,378,800 | AMP－KL | ALL 連ナシ ガルディン |

## 神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル　☎(0985)29－3967

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトフォクシーズ（ダミー＆デミ） | 12,253,000 | キャミーティッシ KOB | 1コイン ALL |
| 2 | アウトフォクシーズ（ジョン） | 7,499,000 | 日向かじき | 1コイン ALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター | 997,500 | ばか犬 | 1コイン ALL ガロン使用 |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 708,000 | シンヤVSゴダード | 1コイン ALL フォボス使用 |
| 5 | ヴァンパイアハンター | 675,400 | 快盗キングアラジン | 1コイン ALL レイレイ使用 |
| 6 | 餓狼伝説3（東丈） | 480,500 | 夢・ヘンタイ・・・ N－レス | 1コイン ALL |
| 7 | 餓狼伝説3（舞） | 586,300 | MGF－Lin | 1コイン VSギース |
| 8 | 極上パロディウス | 1,577,500 | NRR | 1コイン こいつ使用 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ワンダーランド ☆＝0（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34－7827

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 豪血寺一族2 | 1,153,700 | 國府田マリ子FC1号の魔法人形ドール | アニー・ハミルトン使用 |
| 2 | バーチャファイター2 | 2′58″52 | 日向最強のパイ使い？EP71ターボS㊟ | 1CALL まだまだっすねー |
| 3 | レイフォース | 5,723,800 | BNK²会員 CRAIF | 1CALL 少しのびた、、、 |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 854,100 | マッキー | 猫娘 |
| 5 | ぷよぷよ通 | 440,340 | T. M（みくりや） | ALL（全8面）408ぷよ |
| 6 | ぷよぷよ | 1,193,224 | T. M（みくりや） | ALL 624ぷよ |
| 7 | 達人王 | 633,540 | ひさしぶりの URD | 4面ボス |
| 8 | 餓狼伝説3 | 918,500 | PKO | ホンフウ使用 |
| 9 | 餓狼伝説3 | 838,000 | PKO | ブルー使用 |
| 10 | 餓狼伝説3 | 1,233,600 | URD | テリー使用 1CALL 無敗 |

## ゲームプラザ ☆＝4（213）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクションリターンズ（イーディ） | 999,900 | 星田・リターンズ | CALL ハッピーエンド |
| 2 | セガラリーチャンピオンシップ（初級） | 2′43″22 | 熊襲 | 1C 完走 MT セリカ使用 |
| 3 | セガラリーチャンピオンシップ（中級） | 2′30″12 | 熊襲 | 1C 完走 MT セリカ使用 |
| 4 | 美少女戦士セーラームーン（ジュピター） | 1,789,500 | A. TKY | 1CALL 連付 3万×9 |
| 5 | ダンクドリーム（TAIWAN） | 150pts | D. WIN JAL | 1CALL LEVEL－4 |
| 6 | エアーコンバット22（上級・F－14使用） | 180,513 | FUMI | 1CALL ALL－GUN |
| 7 | エアーコンバット22（ドッグファイト・F－14使用） | 242,271 | どめさ | 1CALL 撃墜数45機 |
| 8 | マッハブレイカーズ（モンスタードラッグフ） | 213m91 | D. WIN ZIC | ロン・ルイファン 連無・改無 |
| 9 | マッハブレイカーズ（ラピッドジャンプ） | 12.24 | D. WIN JAL | マイケル使用 連無・改無 |
| 10 | ヴァンパイアハンター（ドノヴァン） | 1,902,900 | IDE | 1CALL |

## ゲームピアチャンス国分店 ☆＝1（11）

鹿児島県国分寺市中央3－12－37　☎(0995)47－3457

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説3（ギース・ハワード） | 940,600 | 十万馬力だ鉄砲アテミ！ xyz | ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 1,503,600 | T. R | ALL |
| 3 | ぷよぷよ通 | 286,050 | T. M（みくりや） | ALL 383ぷよ |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | ゴルフィンググレイツ2 | －16 | おさるの穴ウメ | ALL 初級→中級 ボール×4 |
| 8 | 出たな!ツインビー | 1,802,300 | SHT－S. K | 2－1 連なし 穴ウメ |
| 9 | 対戦ぱずるだま | 1,156,300 | 新留氏退学おめでたう記念 | 8人目 穴ウメ |
| 10 | パズルボブル | 14,731,060 | ㊥TAC－穴ウメ | 20st 穴ウメ |

# プレゼント 今回も要チェック！

## ①ゲーメスト提供
**セガサターン＋ソフト1本**
**2名様**



アーケードゲーマーたちにも大人気の家庭用ゲーム機サターン。バーチャファイターからはじまり、そのあとも注目のソフトがどんどん出ている。やっぱりゲーマーだったらほしいよね。

## ②ゲーメスト提供
**松本梨香サイン色紙**
**4名様**



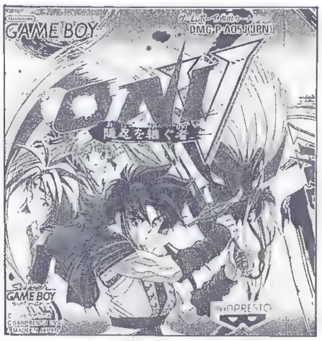

ゲーマーズナイトも絶好調放送中。ちゃんと聴いてる？すてきな声で語りかけてくれるパーソナリティーの松本梨香さんから、ラジオを聴いてるみんなに色紙のプレゼントだ！

## ③ムービック提供
**「バトルファイターズ餓狼伝説」カセットブック**
**1・2巻　1名様**




インフォメーションコーナーでも紹介したカセットブックを1・2巻セットにして1名様にあげちゃうよ！

## ④バンプレスト提供
**ゲームボーイソフト「ONI V」**
**3名様**




ゲームボーイで大人気のRPGといえばこの「ONI」だよね。同シリーズはスーパーファミコンにもなったから、もうおなじみ。今回は最新作のVを3名様に！

# どれにしようか選んで楽しい 6/30号

締め切り 6月30日
ハガキ 176ページ
発表 9月30日号

今回もやってきました、プレゼントコーナー！いくつもほしい物があると思うけど、ハガキにはひとつだけ商品名と番号を記入して送ってね。50円切手を貼るのも忘れずに。蛍光ペンでふちどれば当たるってもんじゃないよ。

## ⑥ メディアリング提供

### 「３Ｄボールズ」テレカ&「ゼロヨンチャンプRR」ステッカー４枚 ５名様




熱いレースゲーム「ゼロヨンチャンプRR」のカッコイイステッカーとかわいいキャラクターの３Ｄ格闘ゲーム「３Ｄボールズ」のテレカをセットで。ステッカーは４枚ついてるよ。

## ⑤ 中京TV提供

### ゲームザウルスイベントTシャツ 10名様



８月19・20日に名古屋で行われるゲームザウルスのイベントTシャツを10名様にプレゼント。このイベントに関する詳しいことは、インフォメーションのページを見てね。

# プレゼント当選者発表

## Sリアル麻雀PV 当選者発表

**中山真奈美生写真①**
高田和人 君 (石川県)
**中山真奈美生写真②**
小薗宏貴 君 (宮崎県)
**山崎和佳奈生写真③**
磯俣省二 君 (兵庫県)
**山崎和佳奈生写真④**
須藤洋二 君 (埼玉県)
**丹下桜生写真⑤**
塚本周興 君 (千葉県)
**丹下桜生写真⑥**
我妻信路 君 (埼玉県)
**声優生写真⑦**
北島英明 君 (山口県)
**サイン色紙**
長島繭子 さん (埼玉県)
岡村久哲 君 (大阪府)
奥田吉治 君 (大阪府)

## ダライアス外伝ムック プレゼント当選者発表

**①ダライアス外伝基板**
永井庸史 君 (神奈川県)
渡辺久花 さん (神奈川県)
**②NGM CD**
中川昌弘 君 (茨城県)
鈴木真人 君 (東京都)
中澤 宏 君 (京都府)
横野雄亮 君 (兵庫県)
田口周作 君 (香川県)
**③サターン版 ダライアス外伝**
水口真一 君 (北海道)
島村俊和 君 (埼玉県)
荒木丈雄 君 (東京都)
光 賢一 君 (神奈川県)
木村幸嗣 君 (福岡県)

## 3月15日号プレゼント 当選者発表

**①プレイステーシイン本体**
後藤基成 君 (東京都)
**②PSソフト リッジレーサー**
唐崎幸治 君 (大阪府)
**・PSソフト スターブレードα**
仙田兵吾 君 (静岡県)
**・PSソフト 雷電プロジェクト**
一前史郎 君 (千葉県)
**・PSソスト サイバースレッド**
藤森剛士 君 (山梨県)
**・PSソフト 闘神伝**
角田知美 さん (栃木県)
**③セガラリーパンフレット**
大野政俊 君 (秋田県)
福井 正 君 (栃木県)
江川和之 君 (埼玉県)
丹沢晃一 君 (東京都)
光永浩司 君 (東京都)
吉田 正 君 (東京都)
島村幸太郎 君 (神奈川県)
斎藤勇祐 君 (静岡県)
明石一輝 君 (広島県)
当田卓也 君 (広島県)
**④データイースト'95カレンダー**
神宮司雄大 君 (東京都)
西野裕貴 君 (岐阜県)
**⑤ポスター 超人学園ゴウカイザー**
道上晃子 さん (岡山県)
**・ポスター ダブルドラゴン**
安井 章 君 (東京都)
**⑥X-MEN人形 サイクロップス**
長浜浩子 さん (群馬県)
松山和央 君 (千葉県)
伊藤祐介 君 (静岡県)
中島竜憲 君 (滋賀県)
篠田隆博 君 (鳥取県)
**・X-MEN人形 ローグ**
佐藤千恵子 さん (北海道)
久須美健介 君 (北海道)
池田麻衣花 さん (栃木県)
須藤賢一 君 (千葉県)
村田 聡 君 (愛知県)
**・X-MEN人形 ウルヴァリン**
椎名徹雄 君 (茨城県)
千島振一郎 君 (埼玉県)
渡辺知之 君 (東京都)
舘田 隆 君 (東京都)
谷本直樹 君 (広島県)
**・X-MEN人形 プロフェッサーX**
佐藤友彦 君 (千葉県)
寺田幸弘 君 (東京都)
続木信行 君 (静岡県)
伊藤 健 君 (愛知県)
山田将樹 君 (福岡県)

## 次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

**GAMEST**

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

### 巻頭速報3連発

# ドラグーンマイト（コナミ）

コナミの対戦格闘ゲーム登場!

# 豪血寺外伝ー仮ー（アトラス）

あの一族が、三たび集う。果たしてなにが起こるのか…!?

# ソニックウイングス3

今度は10機種、よりどりみどりだ!

**特別付録「ゲームメーカー就職最前線'96」**



ワールドヒーローズパーフェクト（ADK）

### 大攻略

# ワールドヒーローズパーフェクト（ADK）

キャラ別基礎攻略開始!!

# STRIKERS1945（彩京）

待ってましたのステージ紹介開始

# ヴァンパイア ハンター（カプコン）

起き攻め重点攻略

攻略●ストリートファイターZERO（カプコン）●餓狼伝説3（SNK）●サイバーボッツ（カプコン）●美少女戦士セーラームーン（バンプレスト）●超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン）ほか

連載◆ゲーメストアイランド◆狙うぞハイスコア!◆虎の穴◆松本梨香のゲーマーズナイト◆アーケーダー◆コンスポほか

**ゲーメスト次号（No.146）は 特別定価550円**

# 6月15日㈭発売!!



●この本が出るころ、ようやく私の今シーズンのスキーが終了する。目標だった滑走日数70日を7日オーバーすることができた。がその分、大幅にお金も無くなった。その分上達したのかと思い返すと、スランプの連続。上達を実感できたのは、4月に入ってから。感覚に頼るスポーツは、考えてやるのではなく、自然にできるようになって初めて自分のものになる。ゲームも同じかな。身体が勝手に反応するまでやり込まねば!うーし! (ずるずる)



●この間、初めて交通事故というものに目の前で遭遇し、危うく巻き込まれそうになった。車が左折、バイクが直進しようとして衝突するという典型的な事故だった。そのときそばにいたのは自分と友達の計2人。正直気が動転して一瞬頭の中が真っ白になった。その後何とか無事におさまりはついたが、突発的なアクシデントの衝撃と、その対応力というか、自分の認識の甘さを知る結果となった、春の一日であった。 (C・LAN)



●町田の常連の意見で、これは絶対に見たいぜ!という4大タイトルがある。まず雪風のボーリングは見た。2、3年ぶりだぜと言いつつマイボール持参。ボールの回転といいフォームといい本物だった(最高264)。現在町田はボーリングブーム。今後は教えてもらってうまくなる予定。目標はアベレージ150だ。そのほかは、アディオスToshiの卓球(国体選手)、田中さんのビリヤード、ZINのテニスが有名。しぶいぜ! (がっちん)



●今年も結局、花見に行きそびれました。相変わらず綺麗な桜とは縁がないようです。さて先日、夏に向けてTシャツを買いあさりに行ってきました。夏はやっぱりTシャツ&ポロシャツ派なので、この時期は買い物が楽しいです。今年一番のお気に入りは、なんといってもO次郎(Qちゃんの弟ね)Tシャツ。ひとたびまとえば、ぬお～っオレのオーちゃんが光って唸るってな感じで気合い入りまくりです。 (セキセイインコ飼いた～いSC派ぴぐ)



●スポーツ物で対戦が熱い作品が出ないかな、と思っていたら出た出た!そう、セガの「バーチャストライカー」である。このゲームの面白さはもう底ナシ。毎日ハマリまくっております。
悩みは対戦相手が少ないこと。我こそは、というそこのキミ、挑戦を待ってるよ。出張対戦は格ゲーだけじゃない(と思う)!
追伸 水戸市の滝田さん、地元読者の便りは何よりの励みです。地元でのイベントが実現するといいですね! (暇人 立衆多)



●今に始まったコトではないんですがねー、我が秦野は謎の言語(韓国語?)放送に妨害されてJOQRを聞けねーワケですよ。チェッ。だもんで、「もっと!ときメモ」がねェ…。1時間後のTBSなんてどーでもいー(何ていいぐさだ)からさー、文化放送さんでもコナミさんでも誰でもよいから何とかしてもらえませんかねェ?話変わってMC。やっとRRで1′32″00の壁を超えられそう。全一はどのくらいなんだろう。自信あるんだけどな…。(Ace)



●実は、現在編集部に「バーチャ学園」なるものが存在する。当然のごとく、全国総バーチャ番長がT・Sで、生徒会長がGYUだ。副会長が影の統率者雪風。あとは順を追って議長、書記といくのだが、私はと言うと、やっと日直から班長になれたのであるよ。次に狙うは級長だな。小学校のときは、時計のネジを巻くだけの「時計係」なんてものをやったもんだよ。ネジだよ、ネジ。う～む、世界は広いのう! (星の班長K-TAN)



●いまだ冷めやらぬバーチャ熱。2、3日やんないだけでモロにプレイに出ちまうね。つい先日もゲ屋のイベントにて読者と同キャラ戦でストレート負け…。ジャイアントスイングが全てアッパーに化けていたのが敗因。うーん、まだまだ修行が足りん。
それはそうとして、パソコン購入を決断してからはや1週間、銀行が閉まっていたり、売り切れだったりで未だに買えず、いったいいつになるのやら。 (メスト軍団最弱・ギィ)



●最近やるゲームがないので家ゲーやってます。ティンクルビットは38面で止まってる。しかし、このゲームをやってると夜更かししてしまうので、健康管理上よくないかも。地元大船ではシューティングが盛り上がっているが、最近シューティングができなくなってきたのを痛感してしまう。とりあえず最近は達人王をやって勘をとりもどそうと思ってます。 (DAN)

## OPINION 論

# 結果というものの重さ

石井ぜんじ

最近、ゲームに対する批評や、評論じみた本などが数多く出てきている。だが、それらはどこまで重みのあるものだろうか?もちろん、私自身に対しても、これは大きな問題である。

私は、物事でまず重視するのは「結果」である。人それぞれ、さまざまな思い入れがあっていろいろなことをしている。自分もゲームへの思い入れが強いし、何事にものめりこみがちなタイプだと思っている。

思い入れが強い人間は、人を認めていても自分の思い入れが絶対だと思っているものである。同様に、他人の、思い入れる心に対しても尊重したい気がする。だが、思い入れは自分だけがわかっているもの。思い入れの深さが示せなければ、認められることはない。

そこで大事なのは、「結果」である。私はハイスコアラー出身だから、スコアという結果にこだわる。それはほかのさまざまなことを捨てて、ゲームに思い入れた結果だからだ。全国ハイスコアラーは、結果を残せるプレイヤーであって、それだけで尊敬に値すると思う。

社会に出れば、なおさらである。ゲームを作っている人は、職業として選んでいる人なのだから思い入れが深い人ばかりのはずである。その人たちに、感情的な話や浮わついた論理は通用しない、と思う。

だが、1つ突きつけることのできるものは、結果である。ゲームが売れたか、売れないか、これがゲームにとって一番大きな結果だ。ここが批評のスタート地点になっているかが重要だ。エンターテイメントである以上、ここはずせない。ここから論理を展開していくことが必要だ。

また、批評をするなら、その批評が生み出す結果についても、責任を負わなければいけないだろう。立場を背負う人たちは、自分の言葉が生み出す結果を知っていて、その威力を感じているから慎重になるのである。

TPOによって、同じ言葉でも重みや意味が変わってくる。何気ない一言が、人を傷つけることもあるだろう。ただの表面上の言葉だけでなく、その人が何を考えて言っているのか、それが問題だ。その言葉が、どのような意図のもとに述べられているのか、良い結果を生み出すのかを読み手は追及するべきだ。

話を戻そう。ゲームに対するさまざまな批評が、ゲームと人との関係をよくするという意図のためにされていれば問題はない。だが、ただ面白いからやっているのでは、よい結果を生まないのは明白なように思える。

### 表紙の裏をとれ

前回は、あまりにも表紙と関係ないと、竹森嬢の怒りを買ってしまったので…
表紙のツインビーですが、基本的に、ツインビーの本体(分かってくれますね)に金属光沢を入れるのは、違うと思ったので入れてません。ナパーム等も、描き込むと…うまく描き込む自信ないし。
でも前回のレイレイは、もっと描いたほうがよかったね。
藤原ひさし

### ■待ってー、もうひとこと

5月25日に発売になったゲーメストムック、ヴァンパイア ハンター。カプコンさんからいただいた多数の資料、データをはじめ、描きおろしイラスト、超攻略と、もりだくさんの内容にとなりのみよちゃんもびっくりだ。しかも今回はエンディングまで!!イヤー、ホント今回の本はちょっと自信作です。買ってちょうだいね(アナーキャー松井)。


GAMEST 6月30日号

■平成7年6月30日発行 第10巻11号通巻145号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷 凸版印刷




◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N.O
C・LAN KAL MOMO ジョッキー★笹岡
いなりん ぴぐ 田渕健康 SHIN落合 立衆多
ACE MAN DS I 珈琲FREAK! がっちん
Scho小杉 アディオスToshi GED K・K・雪風
K-TAN 松っちゃん かんぬき TEZU DAN
ハマー T.S GYU MVP やっちゃん M.I
猿渡雅史 松井宗達 河田 睦 竹森眞由美
林 野吉 霜田和人 伊藤勝章 内山厚子 岩井浩之
二田祐樹 白倉清美 入沢英明 森川哲雄 峯山 健
木村 学 渡辺彰規 鈴木規康 水島摩美
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室 西村光賢
ローリングストーン エジマ企画

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・5GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

| | |
|---|---|
| フリガナ<br>住　所 | 〒(　　　)<br>都・道・府・県<br><br>TEL (　　　)　　　— |
| フリガナ<br>氏　名 | <br>年令　　才　男・女 |
| フリガナ<br>学校名·学年 | 県立・市立・私立<br>学年　　年　在学中・中退・卒業 |

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

| ★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。 | 記入欄 |
|---|---|
| **学校説明会**<br>当学院に興味がある学生を対象に学校説明会を開催しています。内容は、各専攻コース別の授業カリキュラム、校舎見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など本学院に関すること全てです。また、各業界への展望や就職についてもコースアドバイザーが1対1でご説明します。参加希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。 | 月　日<br>時から |
| **一日体験入学**<br>バンタン電脳情報学院では、毎月一日体験入学を開催しています。各コースは、現役で活躍しているゲームデザイナーに企画のコツを伝授してもらうゲーム企画書コース、初心者からのゲームプログラム入門コース、マッキントッシュを使用するコンピュータグラフィックスコースの3コースです。参加希望の方は、右の欄の希望コースに○を付けて下さい。 | ・ゲーム企画書<br>・ゲームプログラム<br>・コンピュータグラフィック |
| **模擬試験**<br>一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。 | |
| **地区説明会**<br>遠方の方々を対象にした地区説明会を行ないます。お近くの希望地区を記入して下さい。また、詳しい会場・時間等は入学事務局までお問い合わせ下さい。 | |

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

| | | |
|---|---|---|
| ゲームクリエイト専攻 | シナリオ&キャラクターデザインコース | |
| | ゲームプログラムコース | |
| コンピュータグラフィックス専攻 | コンピュータグラフィックスコース | |
| | コンピュータアニメーションコース | |
| マルチメディア専攻 | ビジュアルクリエイトコース | |
| | デジタルサウンドコース | |
| 昼間部4年制 | ゲーム開発研究コース | |

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

| | |
|---|---|
| フリガナ<br>住　所 | 〒（　　）　TEL（　　）　― |
| フリガナ<br>氏　名 | 年令　才　男・女 |
| フリガナ<br>学校名　学年 | 県立・市立・私立<br>学年　年　在学中・中退・卒業 |

**本校に興味のある方は、このハガキで。**

キリトリ線

# '96年4月。VANTAN 新専攻誕生。

**マックアート専攻。マックデザイン専攻。フォトグラフィ専攻。**

**数多くのクリエイターを育ててきた「バンタンデザイン研究所」(SINCE1965)から、Machintoshを駆使したデジタルアートの世界へ向けて、'96年4月、3つの新専攻が始動する。**





**佐藤 勝久** ビジュアル学部卒
㈱帆風グラフィックデザイナー
マッキントッシュオペレーター

流行はファッションから生まれると思い、ファッション性の高いバンタンに入学しました。実際、ファッション学部の人からいい影響を受けました。帆風の面接の時にもそれをアピールしました。ここはマルチメディア（CD-ROM制作）とグラフィックの両方を行っている会社なので、いろいろな可能性を持って仕事ができます。心掛けてゆきたいことはMacを使用した作品でも、デジタル的なアプローチではなく素材感にこだわったデザインをしていきたいということです。バンタン時代に養った感性をフルに使って、いい仕事をどんどんしていきたいと思っています。




## CREATOR
（全日制２年間コース）

- グラフィックデザイン専攻（２年制）
- マックデザイン専攻（２年制）
- フォトグラフィ専攻（２年制）
- ポップアート専攻（２年制）
- マックアート専攻（２年制）

## MANGA & ILLUST
（'96年度新設１年間コース）

- アニメデザイン専攻（１年制）
- コミックス専攻（１年制）
- イラストレーション専攻（１年制）

## BFA・BA
（海外美大編入留学コース）

BFA・BA編入留学専攻（２年制）

BFA（バチェラー・オブ・ファインアート）BA（バチェラー・オブ・アート）とは美術学士号・芸術学士号の称号で美大卒資格を有します。バンタンBFA・BAコース卒業後、２年間(USA)、３年間（UK）の編入によって上記の学位を取得できます。

**'96入学案内書（無料）のご請求・お問い合わせは返信用ハガキかフリーダイヤルで**

VANTANには数多くの夢を実現した"DREAMER"がいる。自由な校風の中で育つ夢がある。そんなVANTAN'96入学案内書が完成した。キラキラ輝くOBや学生達の、夢を本当にした姿に触れてほしい。

## CHANCE FOR DREAMER

バンタン昼間部入学相談会を開催します。フランクなスタッフが不安や悩みにホンネで答えてくれるよ。

日時　：　６月５日(月)～６月10日(土)　10:00～18:00
　　　　（上記のお好きな日時で約１時間）
場所　：　バンタン本館
予約　：　返信用ハガキかフリーダイヤルで。※対象は高校３年生以上です。
　　　　※東京以外の地区でも、入学相談会を開催します。詳細は下記フリーダイヤルへ

**バンタンデザイン研究所**
**0120-03-4775**
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-5GMV



# ヴァンパイアハンター 闇のイラスト&コスプレキャンペーン 入賞作発表!!

## コスプレ部門

3月いっぱいまで募集していたヴァンパイア ハンターのイラスト&コスプレ写真のコンテスト。4月15日発売号の本誌でノミネート作品を掲載したけど、今回はその受賞作を発表しよう！

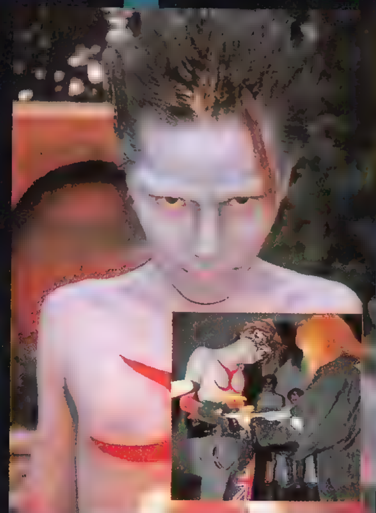
これは、去る5月3日に開催されたヴァンパイア ハンターゲーム大会で盛大に発表され(左の写真が[illegible])豪華な副賞などが贈られた。

さらに、「当日投票賞」なるものも設け、ヴァンパイア ハンターゲーム大会にきてくれた人たちに投票してもらった結果による賞も作って、ますます授賞式は盛り上がったのだ。

最終選考に残った5作品、読者投票により最優秀賞と優秀賞を決めた。結果は左のとおり。かなりの激戦だったんだけど、みちるサンが見事最優秀賞に輝いた。大会当日もモリガンのコスプレできてくれたんだけど、これがまたやたらと綺麗で、写真撮り攻撃を受けていたみたい。



### 最優秀賞
**みちるサン**
副賞　チャコット製
モリガンコスチューム



### 優秀賞・当日投票賞
**岩本雅行君**
副賞　ザベルバージョンの
フライングV（ギター）



### ゲーメスト賞
**皆川由佳サン**
副賞　チャコット製
春麗コスチューム



### ゲーメストワールド特別賞
**犬川純子サン**
副賞　ゲーメスト編集部員
特別コスプレ生写真ほか



### カプコン賞
**野田明日香サン**
副賞　ビシャモン鬼炎刃

# イラスト部門

ノミネートが16作品もあったせいか、これまた大激戦だった。投票が大きく分散しちゃって、最終締め切りまでどれが最優秀賞になってもおかしくない状況だった。
そんな激戦を制したのが、本誌アイランドなどでもおなじみのえだやん君。7月下旬発売のゲーメストワールドで表紙だ！

## 最優秀賞
**大阪府 えだやん君**
副賞 7月下旬発売予定の「ゲーメストワールド」表紙採用




## 優秀賞
**大阪府 藤本敦夫君**
副賞 カプコン開発者直筆色紙



## 当日投票賞
**新潟県 宮島ひであき君**
副賞 藤原ひさしアナカリスイラスト






## ゲーメストワールド特別賞
**東京都 塩谷牧子サン**
副賞 特製テレカ



## ゲーメスト賞
**千葉県 小嶋しず子サン**
副賞 カプコン開発者直筆色紙

## カプコン賞
**広島県 河野理香サン**
副賞 カプコン開発者直筆色紙





# 我が拳に悔いなし

# 風雲黙示録 格闘創世

今回は、ライン間のバトルに的をしぼって攻略だ。もちろん、噂の逆転技も公開するぞ。



## 最後まで諦めるな！ 逆転技公開

[illegible]一発逆転技。これを当てれ[illegible]けてもいいか。

風雲黙示録には体力ゲージ点滅時のみしか出せない「逆転技」が存在している。まあ、他のゲームでは超必殺技ともいうが…。この逆転技をここで一気に全キャラ分紹介していくことにしよう。

### ハヤテ

**奥義！無双乱舞**
➡⬊⬇⬋⬅⬊⬇⬋➡＋A

名前のとおり、相手にかけ寄ってから無数の技を繰り出す乱舞である。通常技をキャンセルしてつなげば連続技に見えそうではあるが、実際に試してみると連続技になることはない。



ササッと相手に向かって走り、



バシバシ殴って、



最後はブーメランでフィニッシュ。

### イーグル

**イーグルスペシャル**（近距離）
➡⬊⬇⬋⬅➡＋C

強力な投げによって相手の体力をごっそり奪う技だ。逆転技ということもあって、投げの間合いは通常のものよりかなり広い。相手の技をガードしたあとにコマンドを入力しておけばサクッと吸い込むことができるはずだ。



ジャーマンスープレックスから、



パワーボム3連発！

### ゴズウ

**邪呀・乱撃掌**
⬋ため➡＋A連打

陽炎拳の強力版だ。当然、削りの量のほうも陽炎拳より大きくなっている。ただし、技の出るスピードが猛烈に遅いので連続になるということはない。使い道としては、相手の起き上がりに重ねておくぐらいか。



そら一、削れ一。

### メズウ

**邪呀・乱撃脚**
⬋ため➡＋B連打

ゴズウが拳、つまり手ならメズウは脚、足で逆転技を繰り出す。基本的にはゴズウの邪呀・乱撃掌と同じ性質の技だ。陽炎脚と同じく、ガードさせるとだんだん離れていくのではなく、引き寄せる技なので削り技として最適だ。

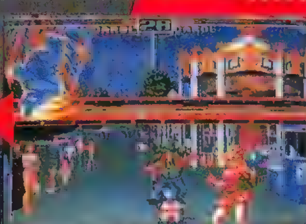
### キャロル

**ナーティーボール**
➡⬅⬇⬆＋A

空中で1回転してから武器のジムナス・ボールを投げつける技だ。実はガード不能。このボールは相手に向かって飛んでいくので安地はない。



イツは足で技を出す。



クルッと回って。



誘導ボールを投げる。

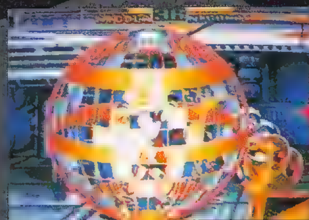
終わりなき快進撃!

# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

## ニコラ

パワー・フリスビーをかまえて、バリアを張る技だ。このバリアに触れた相手は吹っ飛んでしまう。これまた出のスピードは遅いので連続技に組み込むことはできない。


フリスビーを構えて、


バリアを張る。

**ヘルレイザー**
↓↘↓↘→↘+A

## ジョーカー

後ろを振り向いたと思ったら、いきなりジョーカーそっくりの巨大な顔が飛び出す。この顔に相手が当たるとダウンする。逆転技というよりも、本物のびっくり箱的要素の相手を驚ろかせる効果のほうが大きいかも?


何をゴソゴソしてるの?と思ったら、


いきなり巨大な顔が。あー、びっくりした。

**グッドフェイス**
↓↘↓↘→↘+A

## チュン

スーパージャンプと思いきや、いきなり急降下してきて相手をボコボコに殴る技だ。コマンド入力が多少難しいので慣れるまではなかなか出ないかも。性質的には、ハヤテの奥義・無双乱舞と同じである。

一度、ジャンプのモーションがあり、





**仙人打波**
↓↓↓↓↑+A

## ゴードン

イーグルと同じく、投げの逆転技。バックブリーカーを2回決めたあと、武器のスタン・トンファーでトドメを刺す。これまたイーグルと同じく投げ間合いが広いので、何かしら技をガードしたあとは入力しておこう。

**マッドポリス**
→↘↓↙←→+C
(近距離時)

まずは、バックブリーカー。





## 獅子王

全身の闘気を片腕に集めてから、相手に向かってこの闘気を開放する技。リーチの長いストレートと思ってもらえばわかりやすいと思う。これも他の逆転技と同じく通常技からの連続技としては使えない。まあ、武器の代わりとしては使えるだろう。派手なわりにはたいしたことのない技。

**キングストレート**
→↘↓↙←→←→+A

うぬー。




ドカーン。



囲み記事を忘れずに見てね。

# ライン間の攻防

今回はラインの攻防にしぼって考えてみたぞ。同ラインでは避けとかのテクニック投げについて囲み記事あり！

## ライン攻防はどうなっているのだろう?

風雲黙示録はライン間の攻防抜きでは語れない。しかしどう攻防すればよいのだろうか。これがわからず、なんとなく攻防しているふりをしている人は多いようである。



最初は同ラインだから、まずどちらかが先に別ラインに行き、ライン攻防を狙う。

ここではライン攻防のエキス部分をとりあげてみた。キーワードは、各種ライン移動攻撃、避け、武器投げだ。

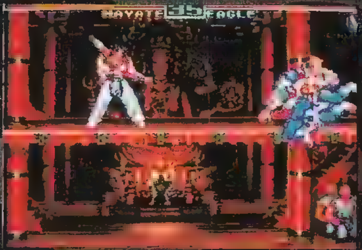
## 各種ライン移動攻撃

ライン移動攻撃の主な役割は、逃げと追っかけとカウンターである。個々のライン移動攻撃を見てみよう。

**●通常ライン移動**
**(AB同時押しorD)**

最も多用されるライン移動攻撃だろう。逃げ（別ラインへ移動）として最適な技で、レバーで移動する場所を変えつつ安全にライン移動できる。追っかけ（相手のラインへ行く）としてもかなり有効だ。別に相手に攻撃を当てる必要はなく、レバーをガード方向に入れて相手のラインへ行く。相手がそれでも同ラインを嫌い、逃げまわるようだったら別の手を考えるべきだろう。カウンター（主に別ラインからの武器投げに対するカウンター攻撃）としてはほとんど使えない。そもそも武器投げには、対通常ライン移動的な特性があるので当然であろう。

通常ライン移動をガードさせると、ガードさせた側がわずかに先に動けると考えておくとよい。ヒットした場合、両者はほとんど同時に動き出せる。連続技は理論的に無理、ということだ。



追っかけるときはレバーをガード方向に入れておくのが基本だ。避けが怖いからね。

**●ステップラインアタック**

カウンターとしての性格を持っている。ただし武器投げは投げるまでは相手の位置をサーチしていて、投げてからのスキは小さい、という特性を持っている。そのため、早く出すとステップ移動をサーチされ落とされてしまうし、遅く出すとガードor避けが待っている。意外にその使い方は難しいのだ。

ステップラインアタックをガードさせると、ガードさせた側が先に動ける。ヒットしても攻撃側が先に動ける。ただしステップラインアタックはのけぞり中（のけぞりキャンセルガード）が可能である。わかりやすくいえば、のけぞり中もガードできるので、連続技にはならないということだ。

**●大ジャンプ攻撃**

カウンターとして最適な技がこれだ。武器投げが相手をサーチするといっても横方向のみだ。次ページにある武器投げ性質表の隙の項で、小は同時入力で大ジャンプ攻撃をすれば反撃でき、中は少し遅れても反撃でき、大だと結構遅れても反撃できる、と考えてもらえばよい。ただし小の中にも極めて小というものがあり、同時でも間に合わないものもあるので注意してほしい。どうしても先読み気味にならざるを得ないカウンターだが、先読みをはずされたときは危険が大きい。避けで落とされるのはもちろん、前に移動されて着地を攻撃される可能性もある。

大ジャンプ攻撃をガードさせるとガードさせた側が先に動ける。ヒットさせても攻撃側が先に動ける。ただしステップラインアタックの場合と同じで、のけぞりキャンセルガードが可能なので連続技にはならない。

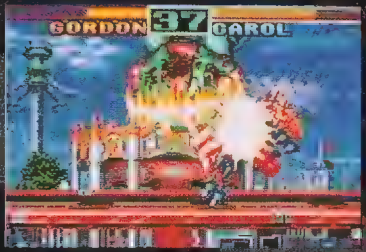
**●スーパーラインアタック**

通常ライン移動とぶつかると相殺することができる。ライン移動攻撃の迎撃技として使える。



お互いの攻撃が…けど、ズバリカウンターを狙ってみる。

スーパーラインアタックをガードさせると、ガードさせた側が先に動けるが、両者の距離は離れてしまう。ヒットさせると相手はダウンする。特定のキャラにとっては、ダウンを奪うことは大きなアドバンテージとなるが、これは後述しよう。



スーパーラインアタックはヒットすると相手はダウンする。投げが狙えるぞ。

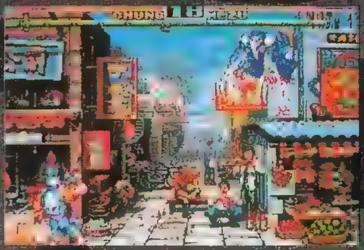
## あれもこれも避けてポイッ

避けのあるゲームはほとんどそうだが、このゲームでも避け攻撃は非常に重要である。ライン攻防としての避けは、多用できる切り札のようなもので、自分に向かってくる相手を落とし、ダウンさせることができる。

避け攻撃はガードポーズ中に出すもので、避けようとすると、まずガードポーズをとらなくてはならない。レバーをガード方向に引いた状態で、相手が攻撃判定を出すとガードポーズをとれる。ここまでは従来のゲームと同じだが、風雲黙示録では特殊なシステムが採用されている。一度ガードポーズをとると、レバーをニュートラルに戻しても、相手の攻撃判定が出ている間ずっとガードし続けてくれるのだ。

ライン移動攻撃は、早くから攻撃判定が出るのでガードポーズを作っておいて、避け攻撃に集中することができる。避け感覚の問題だが、避けやすくなっていると考えてよいだろう。


とりあえず相手がライン移動で攻めてきたら避けるのだ。



もうレバーはニュートラル。あとはタイミングよく●+Aだ。

## 武器投げの大まかな分類

ライン攻防における武器投げは、牽制という性格が強い。BCやABCによる武器投げは削れない飛び道具、必殺技の特殊武器は削れる飛び道具と考えるとよい。

武器投げのほうは、ブーメラン系と投げっぱなし系がある。ブーメラン系は、隙がわずかに小さいが、相手に避けられてしまう。投げっぱなし系は隙はわずかに大きいが、相手には避けられない。表では隙の違いは表れていないが、小中大のそれぞれの枠内にも幅があるので、その中に埋もれてしまっている。避けられるかどうかについては、バッチリ○（避けられる）×（避けられない）にわかれているので参照してほしい。

※注　別ライン時

必殺技の特殊武器のほうは、様々な特性を持っているが、誘導系と連発系がポイントである。

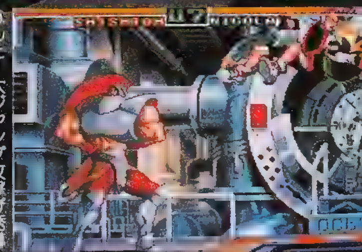
誘導系は、武器が手を離れた後も敵の位置をサーチしてホーミングする。ホーミング性能は頼りにできるレベルのものではないが、タイミング

終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

によっては見事にヒットするので狙う価値はある。技の隙も小さいものが多いので、使える技達だ。

連発系はゴズウの豪炎弾とメズウの流氷弾である。これらは、相手の武器投げとぶつかっても後続の弾が生きているので、攻撃をヒットさせることができる。ただし隙が大きい上に、軌道によっては相手の通常ライン移動に当たらず、攻撃を受けてしまうことがある。

最後になったが、パイプにつかまっているときの武器投げは隙が小さいぞ。


なんと!大ジャンプ攻撃が誘導系に落とされた。

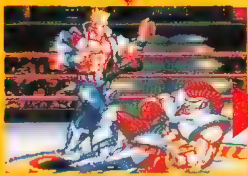
では表を見てもらおう。

## 起き上がりモーション投げの恐怖!

風雲黙示録では相手をダウンさせると相手の起き上がりモーションを投げることができる。このゲームには殴り返しがあるので、下手に投げにいくと危険だが、積極的に狙っていってよいキャラもいる。イーグルとゴードンがそうだ。

この2キャラは逆転技が投げなので、逆転技が使える状況で相手を転ばせたら、そのまま近寄って逆転技を入れてやればよいのである。逆転技の投げは殴り返せないので、強力な連続技だ。ただし逆転技で相手を転ばせて、さら逆転技で投げることはできないぞ。


例えば足払いで相手を転ばせて、


起き上がろうとしている相手を、


投げる!


逆転技ならいただきだぜ!!

| ハヤテ | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | ○ | |
| ABC | 中 | ○ | |
| 念動飛棍小 | 小 | ○ | 誘導系 |
| 念動飛棍大 | 小 | ○ | 誘導系 |
| 幻影飛棍小 | 中 | × | 3方向に拡散 |
| 幻影飛棍大 | 大 | × | 3方向に拡散 |

| イーグル | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | ○ | |
| ABC | 中 | ○ | |
| アックスブーム小 | 小 | × | 着地後転がる |
| アックスブーム大 | 中 | × | 着地後転がる |

| ゴズウ | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | × | |
| ABC | 中 | × | |
| 豪炎弾小 | 中 | × | 連発系 |
| 豪炎弾大 | 大 | × | 連発系 |

| メズウ | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | × | |
| ABC | 中 | × | |
| 流氷弾小 | 中 | × | 連発系 |
| 流氷弾中 | 大 | × | 連発系 |

| ジョーカー | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | × | |
| ABC | 中 | × | |
| マーダーハット小 | 小 | × | |
| マーダーハット大 | 小 | × | |

| チュン | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | × | |
| ABC | 中 | × | |
| 紫炎龍小 | 小 | × | 誘導系 |
| 紫炎龍大 | 中 | × | 誘導系 |
| 鶏々変化小 | 小 | × | ヒットすると相手がにわとりに変身 |
| 鶏々変化大 | 小 | × | ヒットすると相手がにわとりに変身 |

| ゴードン | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | × | |
| ABC | 中 | × | |
| スパークボルト小 | 小 | × | 一定距離で3方向に炸裂 |
| スパークボルト大 | 中 | × | 一定距離で3方向に炸裂 |

| キャロル | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | × | |
| ABC | 中 | × | |
| ルードボール小 | 小 | × | ヒットすると相手は別ラインへ |
| ルードボール小 | 中 | × | ヒットすると相手は別ラインへ |
| レインボーアタック小 | 小 | × | 爆風が残る |
| レインボーアタック大 | 中 | × | 爆風が残る |

| ニコラ | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | ○ | |
| ABC | 中 | ○ | |
| スプリットフォー小 | 小 | ○ | |
| スプリットフォー大 | 中 | ○ | |
| フライングソーサー小 | 小 | ○ | 誘導系 |
| フライングソーサー大 | 中 | ○ | 誘導系 |

| 獅子王 | 隙 | 避けられるか | 特殊効果 |
|---|---|---|---|
| BC | 小 | ○ | |
| ABC | 中 | ○ | |
| ゴッドブレス小 | 小 | ○ | |
| ゴッドブレス大 | 中 | ○ | |
| サイレントストーム小 | 小 | ○ | 誘導系 |
| サイレントストーム大 | 小 | ○ | 誘導系 |

俺たち2人で双龍だ

# ダブルドラゴン



今回はダルトン&アボボだ。覚えてしまえば楽にクリアできるぞ。

## 男らしくなりすぎたぜ CPU戦 ダルトン

ボタン連打はあまりいりません。夜中に力入れて作ったパターンを、気合入れて見てくれ!!

担当：MAN次郎

とにかく、見た瞬間から俺が使うんじゃ〜！と思ったこいつ、ダルトンだが、やっぱり面白くて気に入ってしまった。

パターンとしてはバラバラではあるが、どのキャラに対しても安定しているので、ゆっくりと見ていこう。

### ゲージが溜まったら…

ゲージが溜まったら、やっぱり超必殺技。

これらの超必殺技は、どんなふうにゲージを溜め、どんなところで使うのかを一つ一つ挙げていきたい。

**●ゲージの溜め方**



一回での削れ方と、溜め方、ゲージに注目!!

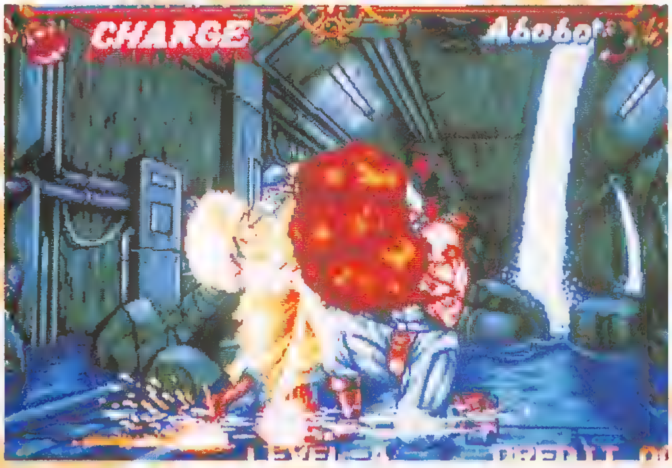
これといって難しくはなく、闘っていると自然に溜まることが多い。故意に溜めるのであれば、男の気合弾（特強）をガードさせればよい。一度にたくさん飛び道具が出るので、一つ当たれば多数ガードさせて、一度にゲージが溜まる。

もう一つは、相手に男のプライドをガードさせる、もしくは決めればOKだ。これも、単体技ではなく、出してしまえば一連の技の集合体になっているので、1回ガードさせればかなりゲージが溜まるぞ。

**●ゲージが溜まったら…**

超必殺技は2種類。果たしてどちらを使うのか!?かなり難しい問題ではあるが、男のバーニングファイアー（2ボタン連打）のほうがいいだろう。それは、ガードさせると削りの量が多く、しかも出かかりに無敵判定があるからである。もう一つ言ってしまえば、技にキャンセルをかけ、連続技としてつなげることもできるからだ。重要なので覚えておこう。

### 男の意地!! 倒せCPU



返し技男のバーニングファイアー、どうじゃ〜!!

**VSジミー**

始まったら、間合いを広めに取って男の気合弾（特強）を撃とう。相手の体力がなくなり始め、ぐんぐんと近づいてきたら、気合弾を弱にして追い返す。

このとき、相手が追い返されず、何か技を出してきたら、タックル（⬅タメ➡＋ボタン）か、レバー下特強で返そう。

**VSビリー**

相手が近ければレバー下特強で追い払い、遠ざかったら、男の気合弾をガードさせて削り倒すといったパターンだ。

一つ覚えておくと得なことは、必殺技を何かガードする、もしくはスカした後、タックルを使うといいぞ。間合いも広く、ダメージもデカイのだ。

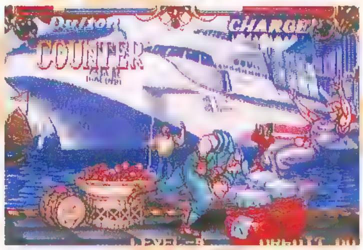


タックルでGO!!

**VSチェンフー**

しゃがみ弱パンチを必殺技が出ない程度に連打し、何か必殺技を誘う。ほとんどの場合チェンフーが近よってきて、こちらの弱パンチをくらって体力を落とすが、たまに黄龍脚を出してくる。やはりそこを狙い、レバー下特強で返そう。

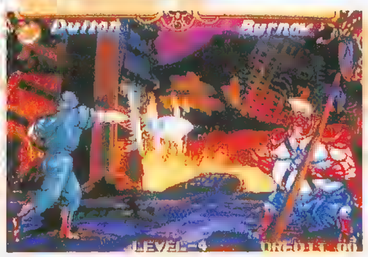
一つ注意する点がある。相手に投げられてはいけないということだ。投げられると、ダメージがない代わりにこちらが酔い、8段を決められてしまうぞ。



ヘッドでGO!!

**VSブルノフ**

いつでもかまわないので、中で男の気合弾を撃ちまくろう。じきに、ブルノフはゴロゴロと転がってきて、返したつもりになってくる。そこを、先ほどと同じようにしゃがみ特強で返すわけだ。



こいつは弾2つね。

ここで使う男の気合弾は、決して中以上で撃たないこと。それより強い男の気合弾だと、すぐに返り討ちに遭うぞ。

**VSアボボ**

かなり楽な相手で、こちらは特強で男の気合弾を連発していればよい。その間アボボがジャンプして避けてくるよ

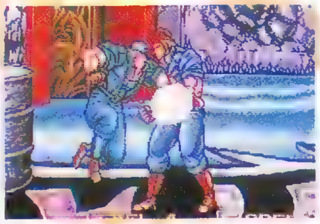
うなら、男の気合弾を強に弱めよう。跳び越せなくなって、もう一度画面端に追いやられるぞ。

もう一つのパターンでは、男のプライドの弱か中を、最後の足だけカスるようにして出すものがある。ボタン連打がうまい人なら簡単だぞ。しかし、深く重ねてしまうと投げ返されてしまうので、注意が必要だけどね。

**VSダルトン**

相手が遠くにいれば、特強で男の気合弾を撃っていればいい。

近くに寄ってきたら、ギリギリ当たるような感じでレバー前強を撃ち、ガードされたらバックダッシュでさがるという戦法を取る。ガードされても反撃を受けないのだ。



当たる、もしくはガードしたら…、



バックダッシュで間合いを取る。繰り返しだ。

だが、このときにレバー前Cが入っていたらボタン連打をしよう。そのまま連続技で男のプライドにつながるからね。




オラ、オラオラオラ～とベッコベコ。

**VSアモン**

結構強く思える。だが、彼を倒すのはそれほど苦ではない。

倒し方は簡単、レバーを後ろに入れて強パンチを連打するだけでOK。体を消して近寄ってきても、知らない間に投げてしまっているぞ。

**VSレベッカ**

始まったら、すぐさま後ろにさがり、ガードを固める。しばらく待っていると、レベッカは紅刃拳を必ず2連発で撃ってくるハズだ。



下を抜けてタックルしかない!!

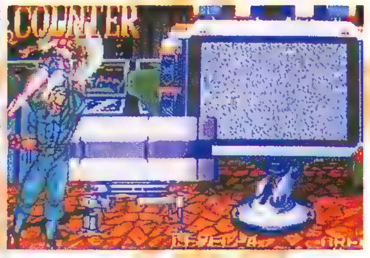
このとき、できればそれに合わせてタックルを撃ちたいのだが、間合いが狭く、タックルが届かない場合は、2発くる紅刃拳を2段ジャンプで避けよう。そして、再び相手が近寄ってくるのを待つというワケ。

**VSマリアン**

マリアンは、こちらがしゃがみ弱攻撃をやっていると、何かの技で跳んでくるのだ。こちらは、その跳んできたものを対空兵器で落とせばよいのだが、そのときはしゃがみ大パンチがよく、すべて一方的に勝つことができる。こいつには、以上の2つを繰り返せば敵ではないぞ。



こう誘ってアプローチ。




俺に惚れてもムダだぜベイビー。

**VSエディ**

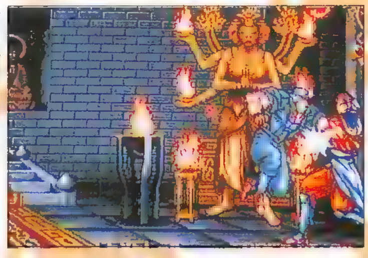
こいつは、途中で何かくらおうがおかまいなしに、すべて特強男の気合弾を出せば勝てる!! 一つ言っておくことは、ゲージが溜まったら迷わず男のバーニングファイアーで遊んでみること。相手が遠ければ、男の情熱弾でもいいかな? とにかく、遊びが出てくるほど楽な相手なので、いろいろ試してみよう。

**VSデューク**

デュークは、とりあえず2つのパターンがある。一つは、烈火のような攻めパターン、もう一つは、途中でちまちまとワープしてくるパターンだ。慣れてしまえばそれほどキツイ相手でもないぞ。

攻めパターンは、ひたすら待って反撃のチャンスを待つもの。反撃する技は一つしかないのだが、龍の形になって突進してくるのを待つ。こちらのやる技は、やっぱりしゃがみ特強が好ましいだろう。

もう一つ、ワープするようになったら、今度はレバー前Cで攻めるようにしよう。このとき、技が当たったらどのボタンでもよいので連打できるようにしておくこと。技が当たったとき、それは千載一遇の連続技チャンスだからね。



おっ入った。

**VSシューコー**

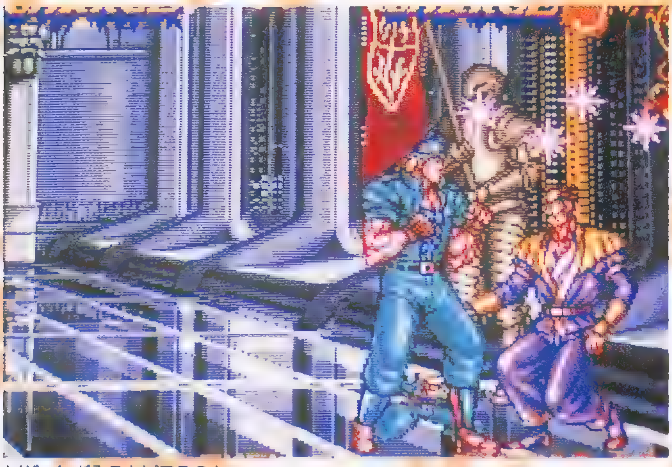
わかっていると思うが、シューコーは1本目と2本目のパターンが違う。ダルトンにとってはどっちも楽勝なのだが、一つ一つ見ていくことにしよう。

1本目、エディやアボボと同じように、ただ特強で男の気合弾を撃っていればいい。ただノコノコとくらいにくるというのもあるぞ。

2本目、こっちは、スタートしたらまずはシューコーにできるだけ近づき、レバー後特強を出す。ほとんどガードされることはなく、立て続けに出した特強をくらうぞ。

2度くらうと気絶して、あとは連続技の的だ。そのときにゲージが溜まっていることを祈るぞ。

と、これが男ダルトンのCPUパターンであった。私としては、ダルトン→アボボ→チェンフーぐらいがカッコイイと思う順番だ。くだらない話でもしつつ、これを見てクリアしてくれ。初プレイクリアいけるかもよ。



ソバットが入るとピヨるのさ。

# 全部筋肉 CPU戦 アボボ

ラスボス2人が楽という謎なキャラだ。

担当：かんぬき

気は優しいかどうかはちょっとおいといて、とりあえず力持ち。その体格からもわかるとおり、動きはニブいがパワーは折り紙つけてもまだ足りないほど。

今回はそんな怪力男を地でいくアボボでCPU戦攻略だ!!

## まず己の技を知れ！

基本戦法を書く前に、ちょっとクセのある必殺技の、使い方を見ていこう。

**●ハンマーパンチ**

2つの握り拳を下に振りおろしつつ相手に突進していく技。

アボボのCPU戦でジャイアントスイングと、その使い勝手の良さで一、二を争う使用頻度の技だ。

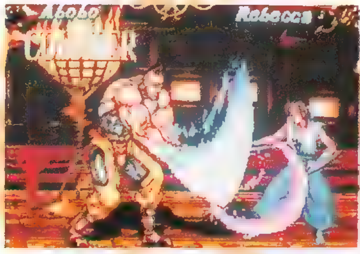
出かかりが多少遅いのが気にかかるが出てしまえば超強力。なんと相手の出した飛び道具を打ち消しつつ攻撃できるのだ。

飛び道具をよく出してくる相手、たとえばレベッカなどは、紅刃拳を出してくるところにタイミングよくハンマーパンチを出しているだけでも結構いけてしまう。

だけどもしガードされてしまうとCPU戦の場合、ほとんど投げられてしまう。出すときは、ただやみくもに出すのではなく、相手が突進技で突っこんでくるときなど、技に合わせる形で出そう。




おっ飛び道具を出しますか？



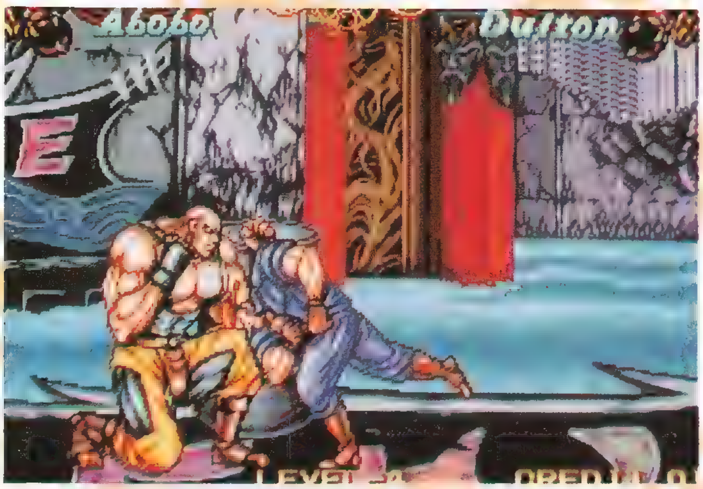

ボガーン!!カウンターもついてくる。

**●ジャイアントスイング**

相手が技をスカったときや、ガードしたときに使っていきたい技。

威力は特強が一番あるが間合いが狭く、弱で出すと間合いが広いが威力がイマイチ。

要は相手の技がめりこむようにガードしたら特強。ちょっと遠いなと思ったら弱で出すぐらいに考えてもらえばいいだろう。




ここまでめりこめば特強。



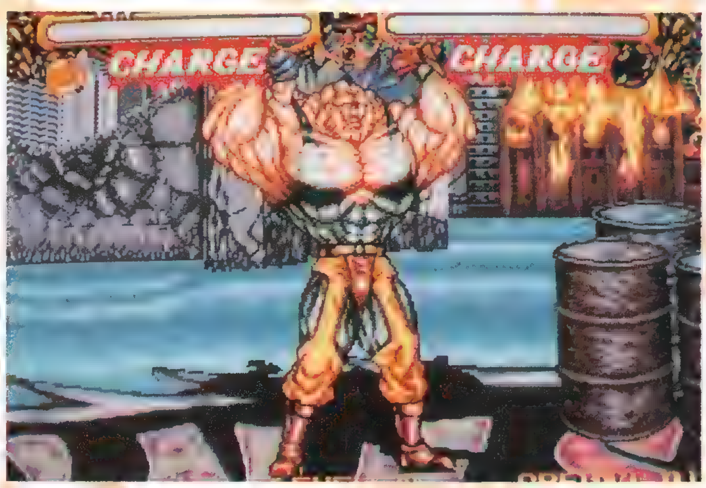
この距離なら弱、見分けられるようにしよう。

ジャイアントスイングのコマンドは相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅（右向き）となっているが、⬅⬋⬇⬊➡の逆回転でも出せる。細かいことだが一応念のために。

そしてジャイアントスイングの超必殺版の…。

**●プレッシャーボム**

これは、間合いの広いジャイアントスイングと考えてもらっていい。ゲージが溜まったらすぐに使おう。




アボボは攻撃力が高いのでゲージはすぐにたまるはず。ガードしたらとりあえず持ち上げてあげよう。しかしこの顔は…。

**●グランドスマッシュ**

この技は有効範囲無限大、立ちガード不可と言えば聞こえはいいが、CPU戦ではキッチリとしゃがみガードされてしまってちっとも使えない。

ま、それはそれとして、みんなは相手がピヨったときってどうしてる？アボボの場合、ハンマーパンチやジャイアントスイングの威力がでかいので、ほとんど寝状態でピヨるはずだ。

ゲームも後半になると相手の立ち直りも早いので、うかつにダウン攻撃にもいけないし…。

そんなときに使えるのがこのグランドスマッシュだ。

超必殺技なのでゲージがたまっていないと出せないのがちょっと難点ではあるが、ダウン攻撃と違って確実に追い打ちが入るというのは見逃せない。



相手がピヨってるんだけどダウン攻撃は入りそうもない。そんな時は、



グランドスマッシュ!!

## 待って投げるか暴れるか

アボボのCPU戦の基本戦法は大きく分けて2つ。①弱パンチで技を誘い、ガード後ジャイアントスイング。②突進技にハンマーパンチを合わせる。

どちらも地味ながら、ダメージはなかなかのもの。うまくカウンターで入れば4発でKOできるのがアボボの魅力だろう。

相手に跳び込まれたときは、しゃがみ強。とりあえず安心して使える対空技だ。

## キャラ別にフンガー

### VS ビリー

こいつは待っていると、勝手に技を出してくるので、ガード後、あるいはスカした後に技を入れていこう。

バックジャンプで距離を取り始めたら双龍牙がくる。タイミングよくハンマーパンチを合わせてやろう。もし相打ちになったとしても、体力の減りは相手のほうがデカイので思いきって出しておこう。

まれにダッシュから裂空破をガードした後は、歩いて近づいて、ジャイアントスイング弱を決める。龍尾旋はしゃがみ弱で追い払える。

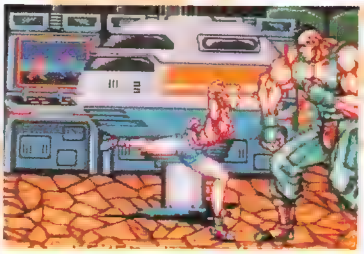
時間をかけると双龍転生で変身するが、これはあまり気にしなくていい。むしろ変身後のほうが楽なくらいだ。変身後は双龍破を出してくることが多いので、それにハンマーパンチを合わせてやろう。

### VS ジミー

ほぼビリーと同じと思っていい。違うのは飛龍拳。ハンマーパンチを合わせようとすると目の前でスカるようにうまく止めてくる。飛龍拳を出したら後ろに歩けば目の前で止まるので、そこをジャイアントスイングで投げてやろう。

### VS マリアン

アクセルブレイカーを出すまでは、弱パンチをチョコチョコ出して待つ。出してきたら、登っておりてくる間にハンマーパンチをブチ当ててやろう。最悪相打ちでも体力的には勝てるはずだ。



ガード後ジャイアントスイングでもいいぞ。

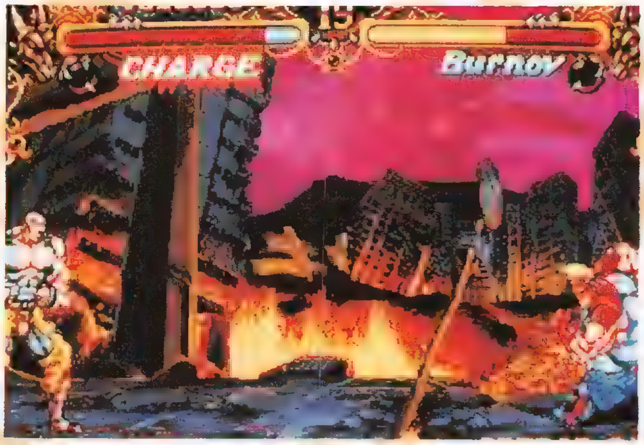
### VS アボボ

リスクはあるものの、楽なやり方がある。立ち特強ボタンを連打していれば、面白いようにくらってくれる。ゲージがたまったら、特強の一発目にキャンセルプレッシャーボム。で、リスクのほうだが、特強をガードされるとジャイアントスイングをくらうが、ほとんど弱なので、負けることはないだろう。

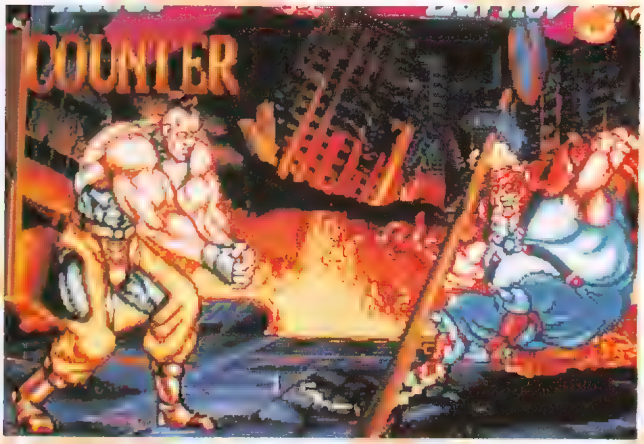
### VS ブルノフ

まず狙うのはバックジャンプからのキャノンボール。走ってきたら、それに合わせてハンマーパンチをブチ当てる。2回繰り返してピヨった後にダウン攻撃を入れればもうヒーヒーのはずだ。

気をつけなくてはならないのは、キャノンボールの超必殺技、ヘビークラッシュを出してきたとき。これはハンマーパンチがツブされてしまうので、ここはおとなしくガードしているのが無難だろう。




来たと思ったらすぐ出す。

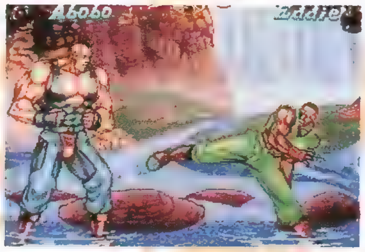



しかもカウンターでこの減り。

### VS エディ

弱パンチを出して様子を見ていると、エディは無意味に技を出してくることが、結構ある。

エディが特強のケリを2回出したら必ずレッグスラッシュがくるので、スカした後ハンマーパンチをくらわしてやろう。




この技が見えたらハンマーパンチの用意。

### VS アモン

強敵。安定して入る技というものがほとんどない。

かなりキビシイが、一定距離で弱パンチを出し、スライディングを誘い、それをガードしてから弱ジャイアントスイングというのができないこともない。とりあえず、これを狙おう。

### VS チェンフー

飛翔脚をガードした後に、強ジャイアントスイング。

とりあえずこれだけで勝てる。

弱パンチで待つよりも、立ち強のキックを出して待っていたほうが、たまに当たるので効率がいいかもよ。

### VS ダルトン

こいつも強敵。アモンと同じようにガード後に投げが入る必殺技がないのがキツイ。

弱パンチでタックルを誘えるので、それをガード後に投げを狙いたい（激ムズ）。

超必の男の情熱弾は出るまでが、かなり長い。遠くで出しそうになったら、一度前ダッシュしたあと、ハンマーパンチを出せば、間に合うはずだ。

### VS レベッカ

飛び道具を持つキャラなので、それにハンマーパンチを合わせるだけでOK。空ジャンプからのジャイアントスイングなどもけっこう決まるぞ。

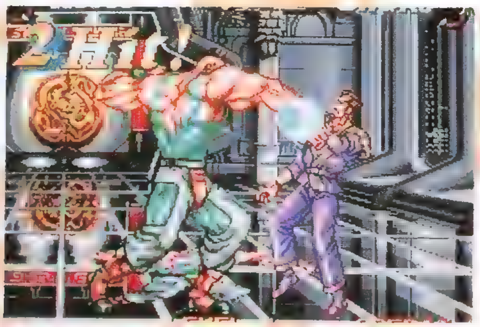
### VS デューク

すごく楽。

空ジャンプからのジャイアントスイングがバカバカ決まる。ストレス解消だと思ってグルグル回してあげよう。

### VS シューコー

他のキャラを使っている人には悪いがこのシューコーもラクだ。その方法は、立ち中のパンチを連打しているだけ。たまに投げられることがあるものの。負けることはないと思ってくれていい。




ガスッガスッ…こんなわんぱくなパンチだけでいいなんて…。

ダークキングダムの野望を砕け





# 美少女戦士セーラームーン



**今回は5〜7面を攻略、さすが後半面だけあってかなり手強いぞ。**

担当:Vちゃんラブラブの会
KKY−いなりん





## アイテムについて

ライフ回復アイテムの体力回復量は、ライフMAXを64とした場合、
10…ソフトクリーム、プリン、ロリポップ、クレープ、ドーナッツ、キャンディ、カップケーキ、アイスクリーム、
20…チョコレート、イチゴショート、エクレア、チーズケーキ、シュークリーム、
30…チョコレートパフェ、
となっている。
また、自分がクリスタルを5個持っているときに落ちているクリスタルを拾うと、画面内のすべての敵に少しだけダメージを与えて転ばせることができる。



威力は低いが、このとき3万点入るのがおいしい。

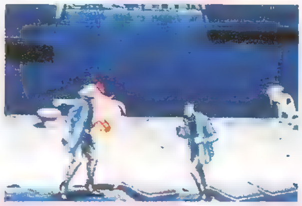
## ROUND 5

このラウンドはタイムがかなり厳しいので、敵の出現するポイントを押さえて、急げるところはなるべく急ぐ。
このラウンドのみ出てくる覆面男のアルゴリズムは、こちらと少し離れたところでウロウロして、攻撃してくるときに近づいてきて、1発殴ってまた離れていくヒットアンドアウェイ型である。
覆面男の出てくるところでは、敵に左右からはさまれるのが怖いので、片側に敵をまとめることが重要になる。
まずラウンドがスタートすると、右のほうに覆面男4人が立っている。後ろにまわりこまれないように、サッサと倒す。
写真①のところで右から覆面男2人が走ってくる。ここは上のほうの覆面男が下のよりも左のほうまで走ってくるので、上の覆面男を出現即パンチはめする。



写真①、このラインで進めば2人共はめることも可能。

写真②のところで、右から覆面男とジュモー、左から覆面男が出てくる。ここは左からくる覆面男を出現即パンチはめして、右からきた覆面男が自分の左側にくるならそのままパンチはめを続ける。自分の右（後）側にくるなら、パンチからの投げで覆面男を右に投げてまとめる。



写真②、右からきた覆面男の動きに対応。

写真③のところで右から覆面男とテティス、左から覆面男が出てくる。ここは左からくる覆面男を出現即パンチからの投げで右に投げて、すぐに右からきた覆面男をパンチはめする。



写真③、左からの覆面男を投げて、



すぐに右からきた覆面男をパンチはめ。

写真④のところで左からくる覆面男をちょっと出しして、出現即パンチはめする。この敵を倒したあと、少し右に進むと2人目の覆面男が出てくるので、1人目と同じようにして倒す。



写真④、これが1人目。

そのあと少し右に進むと、左から3人目の覆面男、右からジュモーが出てくる。ここも左からの覆面男を出現即パンチはめする。
この場所で左からくる3人の覆面男を、1人ずつちょっと出しするのはかなりシビアだが、きちんとはまれば楽になるはずである。
写真⑤のところに覆面男が2人立っている。ここは右に進むとさらに敵が増えてしまうので、画面をあまりスクロールさせないようにしてこの2人を倒す。



写真⑤、あまりスクロールさせないように。

写真⑥のところで右から覆面男とテティス、左から覆面男が1人遅れてもう1人出てくる。ここは右からくる覆面男を出現即パンチからの投げで左に投げて、覆面男を左側にまとめる。



写真⑥、まずこの覆面男を左に投げる。

そのあと右にいるテティスをサッサと倒して、左側の覆面男を倒しにいく。
シーンが変わるとすぐ、右から忍者2匹と覆面男が出てくる。ここは写真⑦のようにラインを合わせて、忍者を出現即パンチはめする。



写真⑦、とにかく忍者を優先的に倒す。

## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

写真⑧のところで右からジュモー3匹、左から忍者が出てくる。ここは左からくる忍者を出現即パンチはめして、先に倒してしまう。



写真⑧、ジュモーに頭を投げられそうなら右に投げる。

このあとシーンが変わって、写真⑨のあたりから右のほうに覆面男が3人立っている。後ろにまわりこまれないようにして、サッサと倒していく。



写真⑨、このあたりは1人ずつ相手していきたい。

写真⑩のところで、建物の中の見えないところに覆面男が1人隠れている。写真のようなラインで近づいていって、パンチはめする。



写真⑩、早めにパンチを出さないと逆に殴られる。

建物の中に入って写真⑪のところで、右から覆面男2人が出てくる。タイムに余裕があるならば、1人ずつちょっと出して倒す。



写真⑪、柱で見づらければもう少しスクロールさせても可。

この2人を倒して右に進んでいくとボスである。

**ボス　ゾイサイト**

ゾイサイトと一緒に覆面男6人がいるのだが、こいつらが厄介なのでここは必殺技を使ってしまうのが楽である。

このときすぐに必殺技を使わずに、ゾイサイトが動き出すまで待ってから使えば、ゾイサイトにもダメージを与えることができる。自分の持っているクリスタルの数が多いときは、これでクリアすることができる。

クリスタルの数が少なかったときは、まず覆面男を全滅させる。ボスと1対1になったら投げはめすれば、楽に倒すことができる。ゾイサイトは技をくらったときの判定が他の敵と違うので、パンチはめがやりづらい。

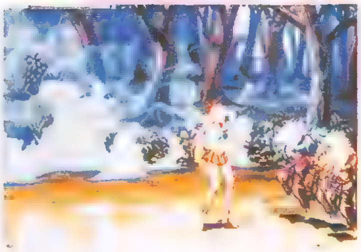


クリスタル2個以上あれば覆面男は倒せる。

## ROUND 6

このラウンドは同じような背景が続くため、敵の出現場所を覚えるのがなかなか難しい。敵の出現する順番で覚えていこう。

まずヤシャが4匹出てくる。ここはこれ以上右にスクロールさせると、次の敵が出てきてしまう。ヤシャの影が見えたら立ち止まると、ヤシャが近づいてくるのでそこをパンチはめするのだが、それ以上はスクロールさせないようにする。



立っていれば走って近づいてくる。

次は右からテスニー2匹とテティスが出てくる。先ほどのヤシャをすべて倒していれば、特に問題ない。

次は右から、このラウンドにのみ出てくる布をかぶったヤシャ（以後布ヤシャ）が3匹出てくる。



普通のヤシャと特に変わらない。

次は右から布ヤシャ、左からテスニー2匹が出てくる。どちらか一方にまとめてしまうのが楽である。

次は右から刃物を突き出したヤシャが4匹出てくる。これは写真⑫の下のほうに見える草が、左にスクロールアウトする頃だと覚えておこう。

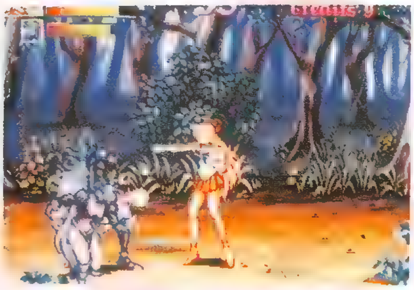


写真⑫、今自分の下に見えている草のこと。

ここは最初の突進は同時押し攻撃でかわすのがよい。草が消える頃からAボタンを押しっぱなしで歩いていき、ヤシャが見えたらすぐBボタンを押す。

また、ここも画面をスクロールさせると、次の敵が出てきてしまうので覚えておこう。

次は左から忍者2匹が出てくる。どちらか1匹を出現即パンチはめするのだが、遅れると刀でザクッと斬られてしまう。



ヤシャ4匹のあとすぐなので、気を抜かないように。

次は左から忍者3匹が出てくる。ここは画面の一番下で3匹のうち一番下から出てくる奴を、出現即パンチはめする。

次は左から刃物を突き出したヤシャ3匹が出てくる。ここも最初の突進は同時押し攻撃でかわすのだが、この場所は残タイムが20増えたすぐ右になる。

先ほどの忍者3匹を倒したらAボタンを押しっぱなしで歩いていき、残タイムが20増えてちょっと右にスクロールさせるとヤシャが出てくるのでBボタンを押せばよい。



残タイムの増えたあとすぐ、と覚えておけば楽に反応できる。

この場所はもう少し右にスクロールさせると、右からテティス2匹が出てくる。自分の体力が少なくて危ないようなら、同時押し攻撃で突進をかわしたあと右にスクロールさせてテティス2匹を出して、テティスを先に倒して体力回復アイテムを取るのもよい。


テティスが出るところまでスクロールさせてしまう。

次は右からヤシャ3匹が出てくる。1匹上から降ってくるので、こいつを出現即パンチはめする。

次は右からヤシャとジュモー2匹が出てくる。ヤシャに後ろ側にまわりこまれないように気をつければ、特に問題ない。

ここが終われば教会の中に入ってボス戦になる。ザコの出現パターンをすべて覚えろとは言わないが、突進してくるヤシャと左から忍者のくるところだけは覚えておこう。

**ボス　ツインキュレネ**

ここではラウンド3のボスキュレネ2匹と同時に戦う。

このボスの一番楽な倒しかたは、2匹同時にパンチはめすることである。こうなればもう勝ったも同然なのだが、ここに至るまでが辛い。


こうなればザコと何ら変わらないのだが、

まず2匹同時になるべく近いところで倒したいので、1匹をつかんで投げてまきこむか、同時押し攻撃といったところである。そして起き上がりをパンチはめするのが、基本パターンになる。

もしこの起き上がりに、1匹にパンチが当たっているがもう1匹に抜けられてしまったときは、パンチの当たっているほうをつかみにいって、もう1匹が近づいてきたら投げでまきこむ。


2匹同時にはまるまで繰り返す。

キュレネが空中でフラフラしていてもこちらのパンチは当たるので、とにかく空中だろうが地上だろうが2匹同時にパンチはめできればよい。

## ROUND 7

このラウンドはボスのバケーネと途中2回戦うのだが、ラウンド3ボスのキュレネの第1段階のように、ボスの体力をある程度減らすとそれ以上どんなに攻撃しても体力が減らなくなる。こうなったら連続技でボスを1度転ばせれば、サッサと逃げていく。

いきなりゲームセンター「クラウン」の中でバケーネと戦うのだが、バケーネは最初クレーンゲームを壊すのに夢中である。このとき体力回復アイテムをばらまくので、しばらく放っておいてもよい。「時間のムダ」と思う人はバケーネにある程度近づけば、こちらに気づいて追いかけてきてくれる。


このへんで気の済むまで待っていてあげる。

**バケーネをつかむことはできない**ので、軸ずらしからのパンチはめで攻める。右下のほうで戦っていれば、バケーネが逃げるときに体力回復アイテムを取ることができる。

外に出るとまず写真⑬のところで、右からテスニー2匹が出てくる。少し右にいくとカストルも出てしまうので、この2匹をちょっと出しして倒す。


写真⑬、この2匹をちょっと出しする。

このあと写真⑭のところで右からテスニーとヤシャとジュモー、左からテティスが出てくる。テティスを出現即パンチからの投げで右に投げて、右側にまとめてしまう。


写真⑭、このテティスを右に投げる。

次にコンビニの中でバケーネとジュモー2匹と戦う。ジュモーはあまり気にしないで、バケーネを軸ずらしからパンチはめすることに専念する。このパンチはめにジュモーが勝手に当たりにきてくれることも多い。

また外に出ると写真⑮の位置にフラウ、写真⑯の位置にヤシャが立っている。それぞれ姿が見えたらそれ以上スクロールさせないで、1匹ずつ確実に倒していく。


写真⑮、この位置にフラウ。


写真⑯、この位置にヤシャ。

次に左から忍者が出てくるのだが、こいつは必ず出現即パンチはめしておきたい。反応が遅れて刀で斬られてしまうと、ボスとの戦いに引きずってしまう。

**ボス　バケーネ**

軸ずらしからのパンチはめか、バケーネがボディプレスのような技を空振りしたあとの起き上がりにパンチを重ねておいてそこからのパンチはめで攻める。


ボディプレスの起き上がりにパンチ連打を重ねる。


確実にパンチをくらってくれる。

バケーネの体力はかなり少なくなっているので、バケーネを優先的に攻撃していく。時と場合によるが、まわりのザコを攻撃するときはパンチはめよりも連続技やパンチからの投げを多用して、バケーネのほうに専念したい。

**電気を消して得点UP!**

# ELEVATOR ACTION™ -RETURNS-



## エレベーターアクションリターンズ

**1～4面のマップを掲載するぞ!**

担当：DAN

さて、エレベーターアクションリターンズ、今回は3面、4面を中心に攻略していこう。

### 得点システム

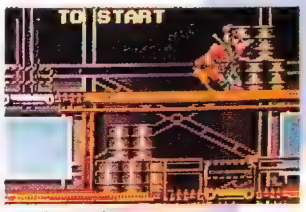
| | |
|---|---|
| 得点アイテム | |
| ・フロッピー | 500点 |
| ・パソコン | 1000点 |
| ・CD | 2000点 |
| ボム補充 | 500点 |
| ライフ回復 | 1000点 |
| (満タン時以外は0点) | |
| 武器アイテム | 0点 |
| 敵(基本点) | |
| ・青シャツ | 100点 |
| ・赤シャツ | 200点 |
| ・ドーベルマン | 100点 |
| ・コート | 200点 |
| ・紫ジャンク | 200点 |
| ・赤ジャンク | 300点 |
| ・茶スーツ | 500点 |
| ・特殊部隊オレンジ | 300点 |
| ・特殊部隊赤 | 400点 |
| ・セキュリティロボ | 2000点 |
| ・エアバイク | 500点 |
| ・機動隊青 | 400点 |
| ・機動隊赤 | 500点 |
| その他 | |
| 赤いドア | 1000点 |

配電盤、蛍光燈、水道管、監視カメラ、ドラムカン、砂袋、木箱、ガラクタなどすべて100点。

### 接近攻撃

カートはショットボタンを2度押すことで、裏拳→ストレートが出る。しゃがんでいる敵には当たらないので、あまり有効的とはいえない。

イーディーは肘打ちを出してすぐにジャンプボタンを押すと、肘打ち→蹴り上げ→踵落としの3連続攻撃となる。オレンジ色の敵はこのコンビネーションで倒せるし、ドーベルマンと一緒に出てくる敵もドーベルマン共々倒せるので結構使えるぞ。




この蹴り上げで天井のカメラも壊せる。うまく使いこなそう。

ジャドは銃で殴った後すぐにジャンプを押すと跳び蹴りが出せるが、銃で殴ると一歩前へ出てしまうので跳び蹴りは当たらないことが多い。後半の盾を持った敵には使えるかも。

### アイテムルーレット

青いドアは2種類あり、ライフ回復用とサブウェポン補充用がある。

ライフ回復用のルーレットは、CD→サンドイッチ→フロッピー→ドリンク→フライドポテト→ハンバーガー→パソコン→ドリンクとなっている。

サブウェポン補充用のルーレットは、CD→ボム10発→フロッピー→ボム10発→パソコン→ボム5発→フロッピー→ボム5発となっている。

点数稼ぎをしたい人は2000点のCDを目押しできるようにしよう。

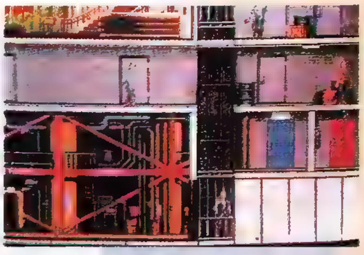
### 3面

最初のエレベーターに乗るところの壁の中に配電盤がある。銃で壊しにくい場合は、壁に向かってジャンプすれば壊せる。最初の赤いドアの横にも配電盤があるので忘れずに壊そう。停電中はアイテムの点数も2倍になるので、蛍光燈、配電盤はもれなく壊すべし。



トラックで運ばれるプレイヤー。もっとやさしく扱ってください。

上まで行ってエレベーターに乗ると下まで自動的に降ろされる。その後、赤いドアの左側の壁に配電盤がある。上の階には武器アイテム、ランチャーとマシンガンがある。点を稼ぎたい人はランチャー、安全に行きたい人はマシンガンを取るべし。



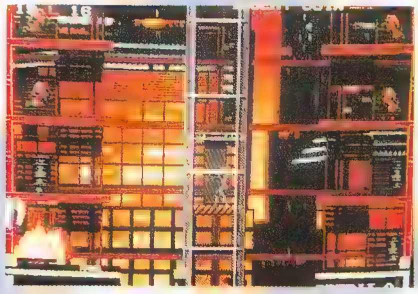
壁の中の配電盤。弾が当たれば赤く光るぞ。

中央を上に昇っていくところは、マシンガンならボタンを押しっぱなしで、左右に撃っていれば問題はない。ラン



一番上の木箱。左がランチャー、右がマシンガンだ。

チャーの場合は一発一発狙って撃つようにする。また最初の左側のドラムカンの横に配



とりあえず左下の配電盤を壊してしまおう。

電盤がついている。
しばらく上へ昇っていくと右側の壁から弾を撃ってくるところがあるが、破壊不能なのでひたすら避ける。どうしても苦手な人は左側から昇っ




一定間隔で撃ってくるので、間を見切ろう。

て、右側の赤いドアに行こう。
鉄骨部分の途中で両側の壁から弾を撃ってくるところはアイテムが4つ出るが、自信のない人は無視して昇ってしまおう。



イーディーだと上の弾はあたらない。

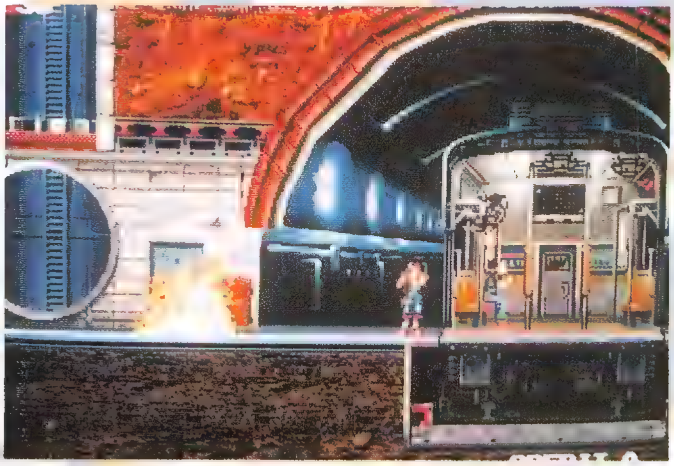
上へ昇ると再びロケッティア部隊との戦いになる。右下の配電盤を壊し、ドラムカン、サブウェポンをうまく使って1200点を取りまくろう。あとは画面端でしゃがんで連射していれば安全である。最後は赤いロケッティア部隊を倒せば3面クリアだ。



配電盤、ドラムカンなどを利用して1200点を稼げる。

## 4面

最初の青いドアはサブウェポン補充用ドア。ちなみに左の水道管は上下2カ所壊せるポイントがある。地下鉄の車内の天井にはセキュリティロボットがいるのであらかじめ上に撃って壊してしまおう。
その先のゴミが溜まっているところにはアイテムが出るときがある。その右上に配電盤があるので壊してからアイテムを取ればお得だ。

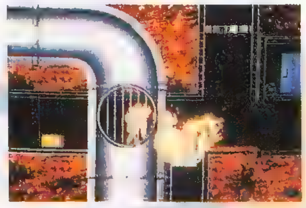


車内で怯えている兄さんは関係ないらしい。



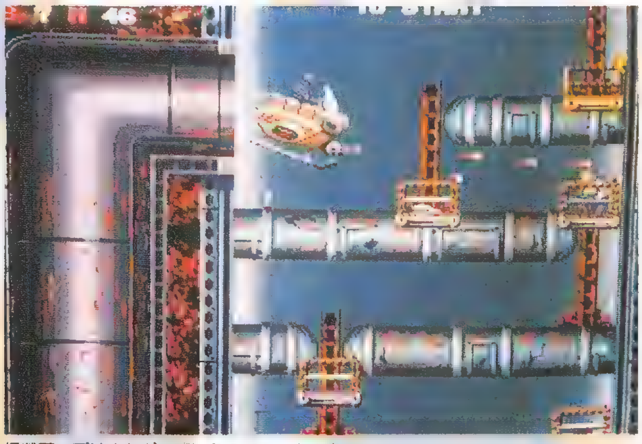
この辺から上に撃ち、配電盤を壊してからアイテムを取ろう。

その後上へ昇って少し右へ行ったところにあるエレベーターの右側に配電盤があるので壊し、上へ行く途中でボムをしかけて上についたら爆発するようにする。少し右へ行くとドアが4つ並んだところがあるが、青いドアに入った後、下から右に行けば回り道しなくてすむ。土管の陰にアイテムの箱が3つ隠れている。
赤いドアに入った後、上へ昇ると、エアバイクに乗った敵がいる。



この辺で爆発するようにする。

ちょうどエレベーターで昇りきったときに弾を撃ってくるので、顔が上に出るぐらいのところでボムを投げて倒そう。ドラムカンをうまく転がす方法もあるが、タイミングが非常に難しい。
上へ昇ると広いところへ出て、盾を持った敵と天井にはセキュリティロボットがはりついている。その左へ行くと赤いドアがあるがその下の階の右の壁に配電盤があるので壊しておこう。
次の赤いドアに行く前にエアバイクが2台出る。下の1台は通り過ぎたときに後ろからマシンガンで追い撃ちをして倒す。上の1台は下から斜めに撃ち、下に降りてきたら敵に向かってジャンプし、通り過ぎざまに追い撃ちをかける。



掲載マップはまちがっているのでこっちを参照してネ。



通り過ぎたら後ろから狙い撃ち。

赤いドアの横には配電盤がある。次の赤いドアへ行く間にまたエアバイクが1台で



うまくいけば下に降りてくる前に倒せる。

るので、前述のように倒す。最後のドアへ行く途中にもエアバイクが1台出現するので同じように倒す。
そして最後の赤いドアに入れば4面クリアだ。この赤いドア4つのうち、最後以外はジャンプして通ることができるが、下にアイテムが出るし、安全なので、いちいち下に降りていったほうがいいだろう。
次回は5面、6面の攻略をする予定。クリアだけならさほど難しいゲームではないのでガンバロウ。

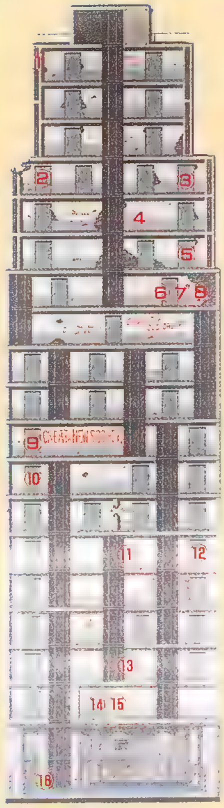
## エレベーターアクションリターンズ ラウンド1～4マップ

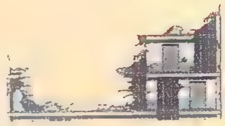
# Round2

①青いドア（サブウェポン補充用）
②マシンガン
③配電盤
④消火栓
⑤ランチャー
⑥赤いドア
⑦消火栓
⑧マシンガン
⑨ランチャー
⑩アイテム
⑪赤いドア
⑫配電盤
⑬機内入り口
⑭クリア



# Round1

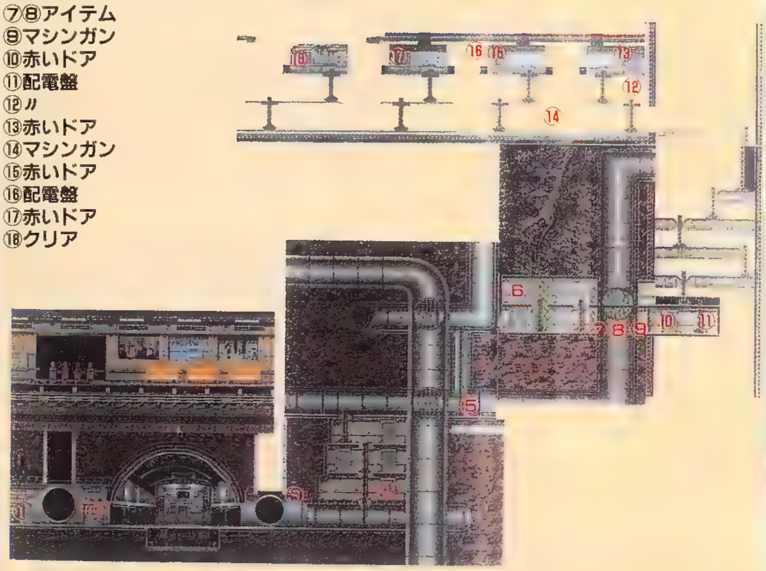




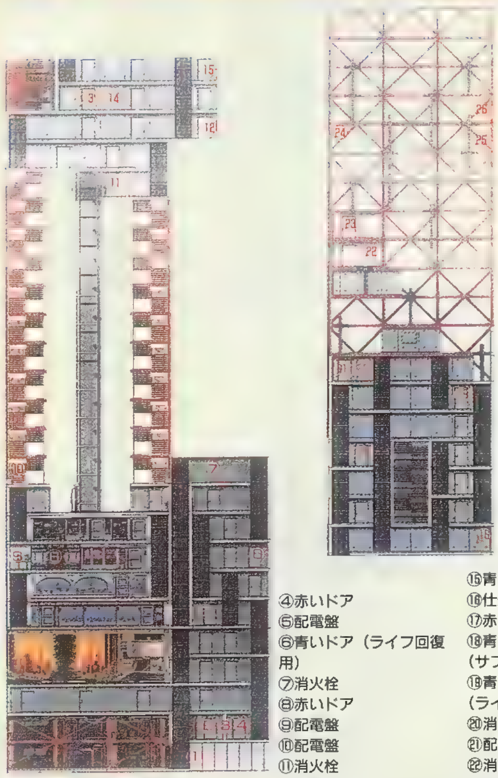
①配電盤
②青いドア
（サブウェポン補充用）
③青いドア
（ライフ回復用）
④消火栓
⑤赤いドア
⑥青いドア
（ライフ回復用）
⑦ランチャー
⑧マシンガン
⑨赤いドア
⑩青いドア
（ライフ回復用）
⑪消火栓
⑫赤いドア
⑬壁（ジャンプ可）
⑭赤いドア
（サブウェポン補充用）
⑮消火栓
⑯クリア

# Round4

①青いドア
（サブウェポン補充用）
②消火栓
③配電盤
④赤いドア
⑤配電盤
⑥青いドア
（サブウェポン補充用）
⑦⑧アイテム
⑨マシンガン
⑩赤いドア
⑪配電盤
⑫〃
⑬赤いドア
⑭マシンガン
⑮赤いドア
⑯配電盤
⑰赤いドア
⑱クリア



# Round3



①配電盤
②青いドア
（サブウェポン補充用）
③配電盤
④赤いドア
⑤配電盤
⑥青いドア（ライフ回復用）
⑦消火栓
⑧赤いドア
⑨配電盤
⑩配電盤
⑪消火栓
⑫配電盤
⑬青いドア
（サブウェポン補充用）
⑭消火栓
⑮青いドア(ライフ回復用)
⑯仕込み銃
⑰赤いドア
⑱青いドア
（サブウェポン補充用）
⑲青いドア
（ライフ回復用）
⑳消火栓
㉑配電盤
㉒消火栓
㉓赤いドア
㉔仕込み銃
㉕仕込み銃
㉖配電盤

瞬きしたら即死するぜ!!

# P-47 Aces

## ピーフォーティーセブンエーシーズ



**今回は4面と5面の攻略だ。
気を抜いたら狙撃されるぞ。**

担当：サンダーボルトMVPと
C・MONKEY　M.I

### はじめに 知っておきたいこと

4面あたりから機体の性能の差が出てくる。現時点で使い勝手のいい機体を順に挙げると、

●BLACKWIDOW
●SPITFIRE
●THUNDRVOLT
●SWORDFISH

であろう。

また、連射装置があると、THUNDERVOLTはかなり性能がUPするぞ。

4面に関していえば、SPITFIREが一番便利。5面はBLACKWIDOWが一番使えるぞ。

とりあえず、担当者が使っているTHUNDERVOLTで今回は攻略しよう。

### 4面 主砲の直撃で死んだ日には…

この面はちびっこ戦艦とボスとの2部構成となっている。また、ボスも行きと戻りの2つに分かれるので、順に説明していこう。

**●ちびっこ戦艦**

最初にとまどうのが2つの砲台で、こいつのせいで戦艦に近づきにくい。しかしこの



残すとヤバイことになるぜ。

ちびっこを残しておくと、後で大騒ぎになるので、なるべく沈没させておくべきである。

そのためにはスタート時にいきなり戦艦に近づき、砲台に張り付いて1つ目を壊してしまおう。その後に上空にいってザコを掃除してから再び砲台に張りついて2つ目も壊してしまう。その後は上空とちびっこ戦艦を行ったり来たりしてちびっこ戦艦を沈めよう。

上空でザコを攻撃するときは、下の戦艦に爆弾が当たるような位置でなるべく戦うようにする。実は横に長い敵にTHUNDERVOLTの爆弾は連続してダメージを与えるので、とても使えるのである。

このちびっこ戦艦を倒すか倒さないかぐらいで、アイテムキャリアが出現する。4面のアイテムキャリアは、今までと違う弾の撃ち方をするので注意。5WAYを出して、その後2発狙い弾を出す。その繰り返しだけだが、倒すのに手間取るといろいろ敵が出てくるので、なるべく正面で撃ち込みつつ避けるようにしよう。



ホーミングに気をつけろ。

**●BATTLE SHIP（行き）**

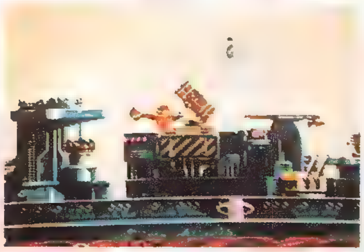
まず主砲の弾がくるので、後方中央あたりで避ける。そして2回目の主砲の弾を避けたらその下にはりつく。1つ目を壊したら、2つ目にはりつく。そしたら艦橋越えに入るのだが、ここは詳しく説明するので後にしたい。



主砲の弾をよけて、



下にはりつけ!!以上。



高射砲ともおさらばだぜ。

艦橋を越えたら、高射砲の横にはりついて壊す。すると下のほうも一緒に破壊されるので、副砲に攻撃できるようになる。

2つの副砲を壊したぐらいで右上にアイテムキャリアが出現するが、こいつは単体でくるので楽勝だ。

その後、3面で多量に出現した中型機が中央、下、上、下、上と出現する。出現する順を覚えて速攻で壊そう。



残すと危険な奴。

この中型機編隊が終わると、4面最強の中型機のヘリが出現する。こいつの攻撃は風船爆弾をボロボロ出してきて、6発目以降に5WAYを同時に撃ってくる。連射装置があれば5WAYを撃たれる前に壊せる。



バルーン注意報発令。

風船爆弾の避け方は本体のヘリの前で左右に避けていくといいぞ。そうすれば、ヘリを短時間で倒せるからだ。

## 戻りは中型機にご用心

ヘリが終わったらザコが少しきてアイテムキャリアがやってくる。こいつも前と同じやつだから楽勝だ。そしてまたザコが少しくると3面に出たあの中型機が中央、上、下、上、下と出る。その後ザコ、中型機と続く。このときの中型機は、上、下と出る。これを過ぎると最後に艦橋が出る。ではいよいよ4面最大の難関である艦橋の説明に入るぞ。

## 艦橋に4面の難しさが集中 行きの抜け方

4面の難しいところはこの艦橋を抜けるところにある。ボンバーを使用してもいいができれば使いたくない。それはなぜかというと、このゲームは後半面でボンバーをかなり多く使用するためである。よってここではノーボンバーで抜けるやり方を説明しよう。

**●艦橋の抜け方（行くとき）**

艦橋を抜けるときに注意するのが自機の違いである。ここで紹介するのは、SPITFIREとTHUNDERVOLTしかできないパターンなので、BLACKWIDOWとSWORDFISHはボンバーを使用するほうがいいだろう（もちろんノーボンバーがいいのだが、普通はまず避けられない）。

SPITFIREとTHUNDERVOLTはなぜノーボンバーでいけるかというと艦橋のところにある2つの砲台のうち奥にあるほうが対地の爆弾で壊せるためである。この一つの砲台を壊すと、越すのがすごく楽になる。

では実際の越し方だが、まず主砲2つを壊したら後ろに下がり中央付近をキープする。艦橋の下のところにある砲台は壊せないので、そこから撃たれる細長い弾には注意すること。それを避けていると、今度は自機を狙ってくる弾が2発くるので、上、下のように避けよう。


壊せないとこうなる。合掌!!


分かりにくいが狙い弾が2発きている。

だんだん艦橋が近づいてくるがビビらずにずっとこの狙い弾を避け続けよう。ブルって急いで艦橋を越そうとすると、それこそ敵の思うツボ。弾が下からドバーッとくるので死亡確定だ。ここはぐっとこらえてひたすら狙い弾をよけることだけに専念するようにする。

ただ艦橋が近いときにこの弾を避けるのがちょっと怖い。狙い弾は完全に同じ周期で撃ってくるので体でタイミングを覚えてしまうと楽である。

さて艦橋が迫ってきて、もうガマンできないというところまできたら上に行こう。その間隔を具体的に言うと、艦橋と画面端の間に自機がいるわけだが、ここで艦橋と自機の間に自機の長さの3分の1ぐらいのすき間になった時に上に行くとちょうどいい具合だ。

上に行くと右下に細長い弾を撃つ砲台から弾がくる。これは艦橋の真上にはりついていればOKだ。ただ近づきすぎて艦橋に当たってしまうと自機がはねてしまうので微調整してピタッと真上にくるようにしよう。

ここではザコも一緒にちょこっと出てくるので、くれぐれもショットの手を休めることのないように。

さて、艦橋が画面左端に近くなったらそろそろ動く時間だ。目安は下の砲台にある。艦橋の下にあって破壊不能の砲台が右上のほうに細長い弾を撃ってくるはずだ。その細長い弾は普通は1本の弾なのだが上に撃ってきたときに2本1組になる。これを撃ってきた後は奴はもう撃たないので、2本のやつが見えた瞬間に右下のほうに行き、2つの弾を1組で上方にばらまいている高射砲の横にはりつく。

以上で艦橋越えの行きは終了である。


2本1組。これを見てから動く。

## 艦橋を乗り越え 長い4面に終止符をうて

さて今度は戻って来たときの艦橋の説明だ。この艦橋越えが成功すれば、後は戦艦全体が当たり判定なのでどこでもいいから撃ち込めば4面クリアとなる。

**●艦橋の抜け方（戻り）**

長い4面もやっと終わりに近づいたわけだが、ここで死んではしようがない。行きのときよりも弾の避け方はシビアだが慣れれば大丈夫だ。

まず画面右端で戦艦にピッタリ自機を近づける。砲台の弾は、バラまき弾と狙い弾が2回のくり返し。そう、行きのときと弾のタイミングは同じなのだ。

戦艦にピタリと自機をつけているとバラまき弾のうち右にくる弾とそれよりも少し上にくる弾との間で弾を避けるのがやりやすい。狙い弾とバラまき弾を同じ方向に撃たせ、そして自分は上に逃げる。このとき、バラまき弾はすでに画面外なので狙い弾の2発目は余裕で避けられるのである。


狙い弾を一方向に撃たせよう。

3回ほど避けると艦橋の下の砲台が右の方向に向く。このときに艦橋の上を一気に通り越して左に行く。そして後は撃ち込むだけ。ここでは2発の狙い弾だけだ。


下の砲弾が右を向いたら回り込むべし。

しかしあまり時間をかけると5WAYを撃たれてしまう。これは中央からちょっと下に動けば問題ない。それよりもやばいのが先ほどの砲台で、時間がたつと再び左のほうに弾を撃ち始めるのである。何としても左に向く前に倒して



5WAYは冷静に避けよう。ブルッたら以上。

しまおう。それにはなるべく戦艦に弾を当てるために下のほうで弾を撃っていればいいだろう。

これでノーボンバーで4面を越せるはずだ。2発の狙い弾のタイミングを体で覚えるのが大切だ!!



早め、早めに倒せ!!

## 5面 まず初めに…

この面に出てくる中型機はそれほど問題ないのだが、中型機が出て来る前後にザコが出てくるのでちょっと大変。中型機を壊すのに時間がかかってザコがうようよ出てきたら最悪である。もうボンバーを使うしかないだろう。

中型機を倒すコツとしては出てくる場所を自分で覚え、出てくると同時にザコを倒しつつ中型機にくっつくしかないだろう。くっつきつつ画面右上に行ったらチョンチョンとレバーを左に入れ、パラシュートの弾が自機に向かって飛んできたらレバーを右に入れる。そうすると自機の左側に弾が飛んでっているので、また左に避ける。これの繰り返しだ。なるべく中型機にくっつくようにして倒すようにしよう。

パラシュートが残り少なくなってくると、今度は中型機自体の攻撃だ。このときはさすがにヤバいので左側で避けたほうがいいだろう。自機真正面にいっぱい弾がくるが、狙い弾は一発だけなのでチョンと上か下かに避けよう。だいたい中型機自体が2～3発撃ってくるぐらいに倒せると思う。

それでは5面の攻略に入ろう!

## 空中戦だ! 押されるな!!

まず、初めに右下の写真のようにザコがやってくる。このザコは横方向に向かって画面中央よりちょっと下と画面最上部で1発ずつ弾を撃ってくる。要はこのザコが撃ってくる前に倒せばいいのだが、覚えてなかったりキャラによっては押せないヤツもいるのでそのときは画面中央よりチョイ上でゆっくり倒そう。

さらにザコがうようよ。このときにアイテムキャリアが出てくる。これを先に倒すよう心がけよう。

アイテムキャリアからの自機を狙った弾がたくさん出てくると、画面内に弾がいっぱいになってしまいわけがわかんなくなるからだ。アイテムキャリアを倒すまでねばりにねばって上か下かに大きく避けよう。

その後はドラムカンを落として行くザコだ。コイツ自体は何も攻撃してこない。とりあえずザコと画面に挟まれないように気を付けよう。が、落としたドラムカンに問題がある。ドラムカンが水上に落ちていきプカンと水上に浮かんでる。その浮いてるドラムカンが水柱を上げ、自機に攻撃してくるのだ。ドラムカンを落としていった場合は、そのドラムカンとのタテラインは合わせないようにしよう。ドラムカンがいっぱい落ちてるときはしょうがないので、画面中央より上のほうにいよう。画面中央より上には水柱が上がらないからだ。



ちなみに、ドラムカン自体は、当たっても死なないよ。

その後はザコがたくさん出てきたと思ったら中型機が左下から出てくる。

中型機が出てきたらザコを撃ちつつ中型機にダメージをあたえよう。中型機に対しては前に書いたのでここでは省く。だいたいこの攻撃パターンでやってくるようだ。たまに中型機の後にアイテムキャリアが出てきたりドラムカンを落とすヤツが出たりするだけ。

最後のほうになると5面の一番最初に紹介したザコがたくさん出てくる。このときのこのザコは、弾2発以外にも自機を狙った弾を撃ってくる。そこにアイテムキャリアが登場。自機によってはザコを倒せないキャラもいるのでアイテムキャリアが出てきたときはハチャメチャになってしまう。

そういうときはもうボンバーしかない。ボンバーがないとき、もしくはボンバーなんかはいらないぜ!!という人はアイテムキャリアが出てきたらアイテムキャリアだけを狙って目の前で撃ち、危なくなったら左のほうに避けていく。ゆっくりだ。

そしてアイテムキャリアを倒したら下に弾のすき間を見つけ、下に行く。一番下には行かずに下に行ったら、自機を前のほうに進めよう。一気にだ。危なくなったら下に避ければいい。

途中、下に行くまでかなりゆっくりやらないと、右に進んだときにザコがまだ画面にいるので右に行くときはゆっくりやったほうがいいぞ。



ヤベエ、中型機が出て来たぞ!!



敵機のラッシュだ。

その後はザコが出てきて、この面のボスが水上に浮かんでくるシーンになる。



ザコに目を取られるな!!

このボスの青いガラスの砲台がクセ物だ。この砲台より上方に5方向弾を2回撃ってくるのだが、その2回目が問題だ。基本的に、ザコがたくさん出ているときは左側上下で避けながらザコを撃とう。2回目を撃ってくるときは画面左でボス砲台が撃っているのだが、これの弾がジャマになる。ここは2回目を撃ってきたら、タイミングを合わせて画面一番下に行くしかない。これで随分ラクになるハズだ。このときは、画面右側には行かないほうがいいぞ。ボスが先っぽから弾をバラまくからだ。

ページの関係で今回はここまで。5面ボスは次回で詳しく攻略する。5面は基本的にザコ→中型機→ザコ→中型機の連続で、ザコも4回しか出てこないのでザコの攻撃、中型機の攻撃を覚えると、意外と安定するようになる。ボス攻略は次号にて!!

# キャラ性能の秘密、教えます！

# マッハブレイカーズ

©㈱ナムコ

**今月はこのゲーム最大の謎である性能差の秘密を大公開。記録もまだまだ延びるぜ！**

担当：立衆多

## 完全解明！キャラ性能の秘密

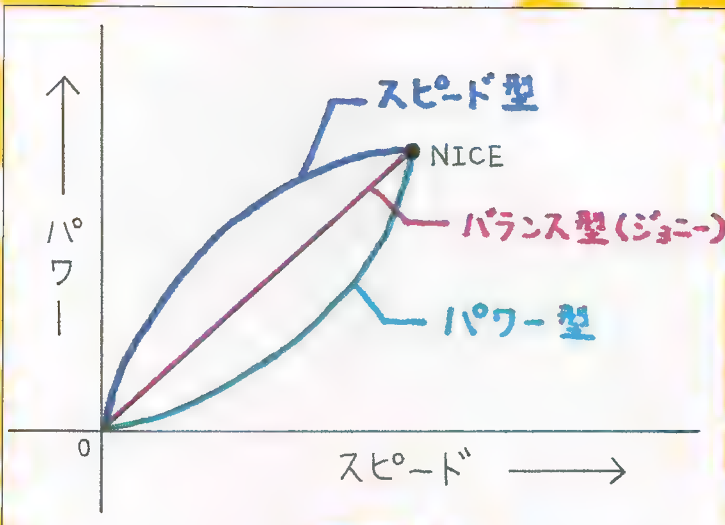
「キャラクターの性能差はどこにでてくるの？」

かなりの数をこなしたプレイヤーでも、その法則性に気が付いた人はまずいないであろう。今回はこのキャラ性能の仕組みを理解して、さらに記録を延ばすための方法を探っていくぞ！

まずは、マッハブレイカーズの各競技を系統別に分けていくと、

①スピード型有利
②パワー型有利
③どちらともいえない
④性能差なし

という4系統になる。では、どのような形で差が出るのかというと…。




実は、基本的にベストのタイミング（たとえばハイパーグライダーの100％ジャンプ）を出した場合には、**どの種目でもキャラ差は出ないように**なっている。つまり、差が出るのはベストではなかったときなのだ。

グラフを見てみよう。中央の直線はバランス型のジョニーの性能を表している。その直線の上を通るカーブが有利な競技での性能を、下のカーブは逆に不利な競技の性能を表している。マサラやカールならば、さらに極端なカーブになるというワケだ。

要するに、ベストのタイミングを外すと、不利なキャラは有利なキャラよりも急激に記録が落ちていく、ということ。連打系の場合は、純粋に連打効率に差がついているぞ。

## まだまだ記録は延びる！レコードへのあくなき挑戦

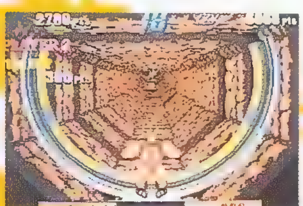
キャラ差の秘密がわかったところで、今度は前述の4系統別に究極のレコードを出す方法を紹介していこう。前回詳しく書けなかったところもフォローしていくぞ！

### スピード系種目

**●ビーストホール**

一度に出現するビーストの数は、実はいつも同じなのだ。**3匹×4の後に2匹×7、これ以降はずっと3匹ずつだ。**

そして、ビーストの現れる直前にどこかへ1発だけ弾を「バクチ撃ち」して1000点をガメック取っていく戦法を使う。このバクチ戦法と、12回目以降の3匹ずつ出現するパターンを何回撃てるかがポイントだ。目指せ1万点！


出現前に1発撃っておく。外れたらかなりヤバイけど…。

**●ラピッドジャンプ**

ベストのタイミングは、60分の1秒×2コマ分の範囲で受け付けている。つまり、**ベストの1コマ目ですべてジャンプすると**究極のタイムが出せる、という次第。成功すれば12秒2プラスアルファぐらいのタイムになるハズだ。

**●スーパースタント**

助走は打ち出される速さに、ジャンプのタイミングは角度に影響を及ぼす。ナイスの差がないとなると、もうあとは怒涛の助走で延ばすしかない。きみは47スピンの壁を打ち破れるか!?

これらの種目と、ハイパーグライダーを加えた合計4種目がスピード系種目だ。覚えたかな？

### パワー系種目

**●モンスタードラッグ**

2ドット残ってもグッドが出ると前回書いたが、この「2ドット空け」に記録のカギが隠されている。

ゲージ満タンよりも、2ドット空けたほうが当然時間的に早く引くことができる。このドット空けで少しずつ時間を稼いでいくと、**7回目のベリーグッドの後にもう1回だけ引っ張る時間を作ることができるのだ！**

究極的には214メートル以上出せるぞ。狙うならもちろんカールを使っていこう。


最後のひと押し！連打でもいいから急いで引っ張れ！

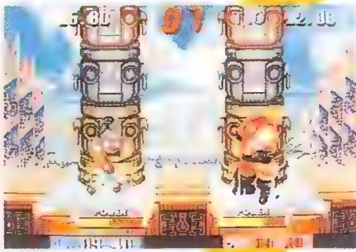
**●ブロックバスター**

パワー系のほうが溜まりやすい。とは言っても、左右交互に8回押すとゲージが満タンになるシステムだから差は出ないのでは…と考えてしまう人もいるだろう。ではどこに差があるのかというと…。

実はこの競技、左右のボタンの同時押しが許されている。

## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!

同時に押した場合、通常よりも少ないがゲージはちゃんと溜まってくれるのだ。このときパワー系のほうが、スピード系よりも溜まる量が多い、というのが答えだ。



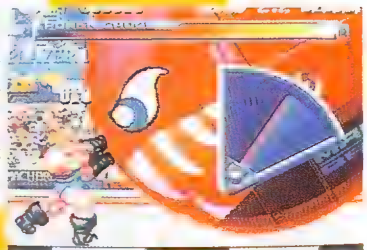
同じ数だけ押しても、性能差でゲージがこれだけ違う。

**●ボムズアウェイ**

受け止めるタイミングで、その後の連打をする時間が決定される（ナイスに近付くほど時間が長い）。これは大部分の人が気付いていることだろう。だが重要なのはそれだけではない。

特ダネを一発かまそう。**パワーゲージがたとえ満タンになっても、時間さえ残っていれば連打はずっと受け付けているのだ!!** 7000メートル到達で満足しているキミも、まだまだ延びる要素はあるぞ。もう一度記録にトライしてみないかい!?

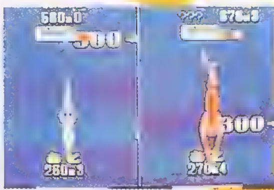
このほかにアイスクラッシャー（意外!?）とグランドスパイクがパワー系種目として作られているぞ。



満タンが見えても休むな、さらにボタンを叩け!

### どちらともいえない

この特殊な競技は、「ディープダイバー」のみ。どこでどちらが有利なのかというと…。スタートしてから**ターンするまではパワー系が、ターン後はスピード系が有利**になっている、というのが正解。タイミングはベストの場合には差が出ない、ということを考えれば、後半連打で差のつくスピード系が（今のところ）有利とみていいだろう。



パワー系はよく潜る。体が重いせいかな、やっぱり…。

### 性能差なし

というワケで、残った競技のマキシマムスピード、エキシビションマッチ、フューチャーゲートの3種目がこれに該当する。

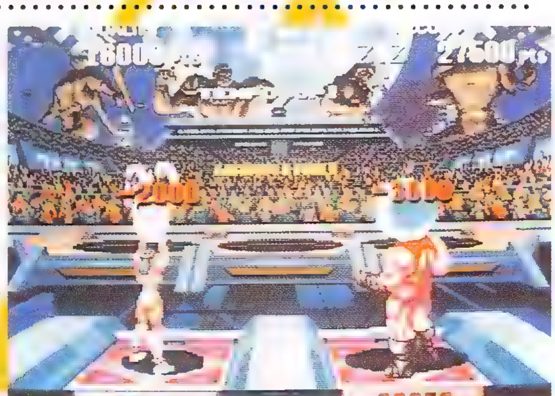
走るだけの競技はともかく、フューチャーゲートはどうやって記録を延ばすのかを解説しよう。

まずタイミングのとり方だが、ターゲットの出現時間にランダムの要素（前号参照）があるため、同じリズムでは通用しない。そこで、視点を出現位置に固定する。これはWARNING表示を目で追いすぎて反応が遅れるのを防ぐためだ。

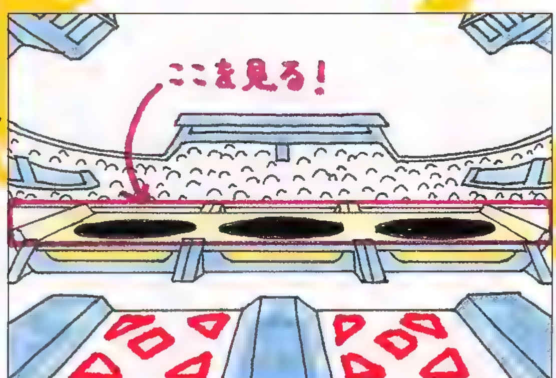
後半はダミーが邪魔をする。そのダミーと、本来のターゲットの全体像を確認してから撃ったのではハッキリ言って遅い。

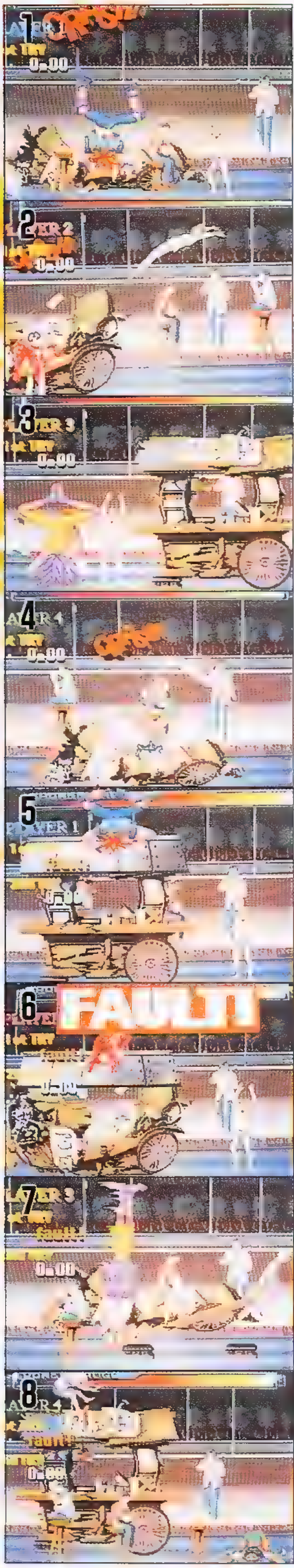
ダミー出現以降のコツは、全体像を見ずに**足元を見る**。本体は（瞬間的に見ると）まぎらわしいが、足元ならば色も形も明らかに違いが分かるのだ。

「足元を見る法」で、後半も5000点以上をゲットしよう!それと終盤はテンポアップ（射撃の間隔が短くなる）するので、5000点をとり損なったからといってがっかりしているヒマはないぞ。



最後の3回はテンポアップ！まばたきすら許されない。




### 現状に満足することなかれ あくなき挑戦は続く…

キャラ性能の秘密、理解できたかな?理解したならば、次なる疑問は「各競技の理論限界値」ではないだろうか。

しかし、その計算は不可能だ。なぜならば、開発スタッフが意識してそうさせないように作ってあるからなのだ。限界が見えない…つまり、やればやるほど記録は延びていく。プレイヤーをけっして飽きさせず、つねに挑戦する意欲をもって遊べるゲーム、それがマッハブレイカーズだ。

### おまけコーナー ～嗚呼青春の阿超軒～

「マッハブレイカーズ」のウリのひとつに、至るところで現れる怪しげ（?）な演出がある。写真のものは、ハイパーグライダーで失敗したときに登場する屋台「阿超軒」のストーリー。まさか全部で8パターンもあるとは…。生で見たい人は、4人同時にプレイして全員失敗すればよい。

もちろんこれ以外にも、懐かしのナムコキャラや龍宮城、さらには書道家のオヤジまでいたりする。友達と一緒に探してみてはいかがかな?記録への夢が破れたときには、ナイスな演出を見て心を和ませることをオススメします。

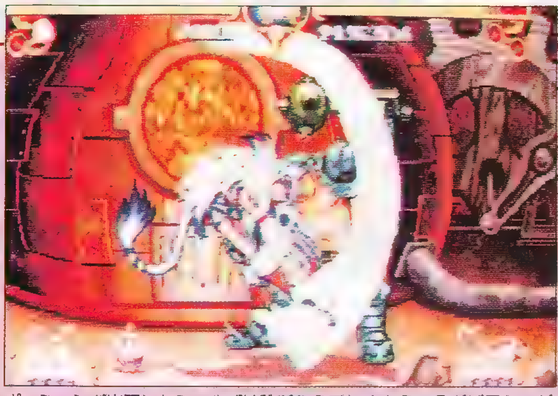
ハイパーマジック五連発!!

# ゴールデンアックス ザ・デュエル

©SEGA

超絶過激荘厳美麗なハイパーマジック。何としてでも決めるべし!!

担当：ハマー&SHIN落合



ポーションが出現したら、まずは跳びこえてしまおう。急がば回れ、だ。

ド派手で威力も高いハイパーマジック。デュエルをやるからにはやっぱり決めてみたいもの。

今回は**カイン**、**ミラン**、**ギリアス**、**ドク**、**キール**の5人で、ハイパーマジックの当て方についてのワンポイントアドバイスをしよう。

## ポーションを5つ集めろ

まず、ハイパーマジックを使うためにはポーションを集めなくてはいけない。特に対CPU戦では、無理に取りにいこうとして相手の攻撃をくらってしまい、結局ポーションを横取りされることが多いはずだ。

回収するときは、**いったんジャンプ攻撃で押してから**後ろにさがって取るようにしよう。

パワーアップ後は、制限時間内に一発当てる程度の気持ちで慎重にチャンスを待つこと。反撃をくらえば、それだけ制限時間もどんどん少なくなってしまうからだ。

## カイン・ブレード

**デッドリーフレアー**

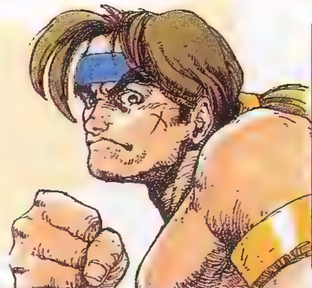
**➡⬇⬊➡⬈＋斬ボタン**

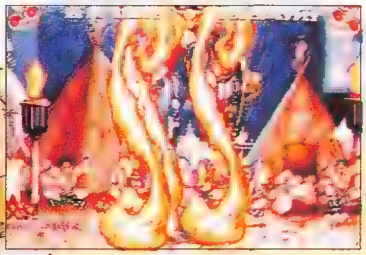
カインのハイパーマジックは、対空技ファイヤーエッジの強化版である。

どのボタンで出しても威力は変わらないが、逆にどのボタンでも大技並みのスキができてしまうのだ。また、どんな形でもいいから、相手にガードされずに**一発でもヒットさせれば**効力を発揮してくれる。これは覚えておこう。

デッドリーフレアーは出るまでが早いので、対空技にするのはもちろんのこと、中・大攻撃が当たったのを確認してからキャンセルをかけることもできる。







ミランやゾマには対空技として、ジャムやパンチョスには突進技をガードした後の大斬りからの連続技として狙ってみよう。









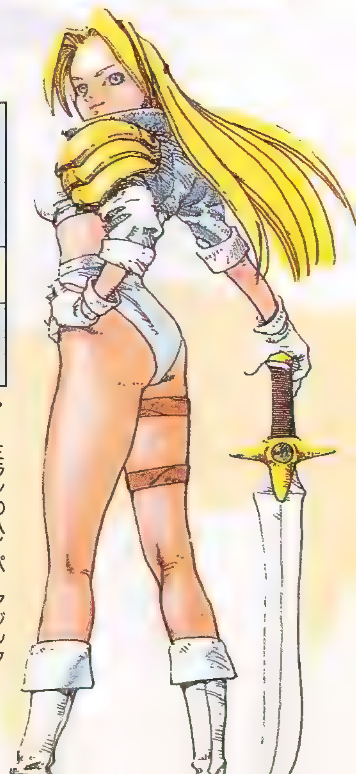
## ミラン・フレアー

**ブラッディテンペスト**

**⬇ため⬉➡⬈＋キックボタン・相手の上で⬇＋斬ボタン**

ミランのハイパーマジックはミランスペシャルの強力版で、空中の敵も投げられるようになっているため多少決まりやすい。

相手の飛び道具や大技を、**サーチジャンプでかわすようにして**技を出せればベストなのだが、対CPU戦ではそれでも返される確率が高いので少し辛いかも。



## 終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!



どりゃあ〜、わしがギリアス・じゃあ〜!!

## ギリアス・ロックヘッド

**ジオブレイク**

→↘↓↙↖+斬ボタン



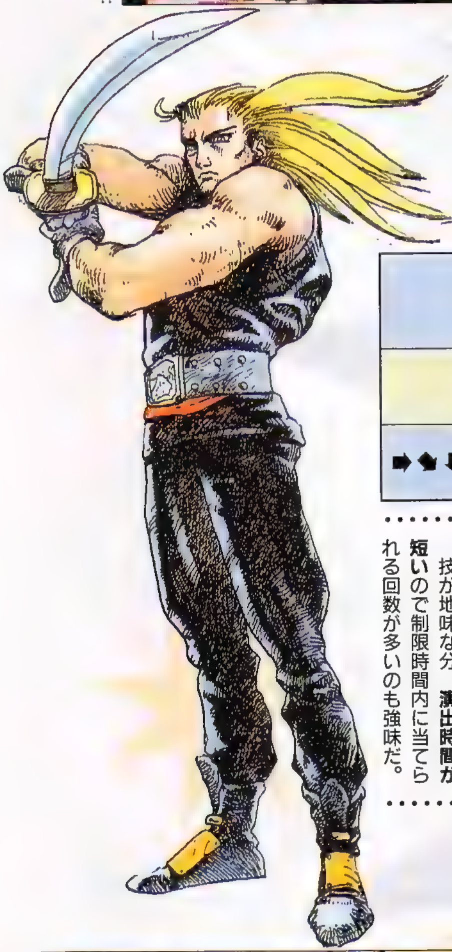


飛びかう無数の石つぶて。がんがんがん。

ギリアスのこの技は、ガッシュストーンの構えから、自分の目前に爆発を起こす。出るまでがやや遅く有効範囲も狭いため、狙って当てることは非常に難しい。

しかし、**技のスキがほとんどない**ので、近い間合いで連発していると比較的当てやすくなるはずだ。

コマンドを入れるときは、まず前から→↘↓↙と入れてから、**ボタンを押すのと同時に↖を入れるとよい。**



## ドク

**天地雷鳴覇**

→↘↓↙←→+斬ボタン





なんとドクのハイパーマジックは**飛び道具**。ただでさえ速くて判定が大きいくせに、相手の飛び道具をかき消していくというオマケつきだ。

**硬直時間が長い**ので跳びこまれるとピンチだが、相手のジャンプのタイミングがちょっとでもずれれば当たってくれる。遠距離から何も考えずに連発していても、意外とバリバリ当たるぞ。

技が地味な分、**演出時間が短い**ので制限時間内に当てられる回数が多いのも強味だ。

## キール

**狂気ー100℃**

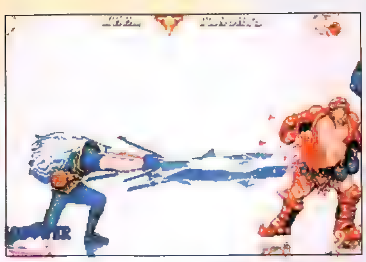
↓↙←↓↙←+斬ボタン





キールのハイパーマジックは、突進技アイスクラッシュの**リーチ拡張版**といった感じ。とにかく出るのが遅く、遠くに伸びるまでに時間がかかる。伸びた氷柱が戻る間もスキだらけである。

対CPU戦においては、ぎりぎり届くぐらいの間合いから先端をかすらせるような感覚で出すと、比較的当てやすい。結局のところ、「まぐれ当たり」に頼るしかないのが厳しいところだ。





# 多彩な攻めでゴールを狙え!

# VIRTUA STRIKER

## バーチャストライカー

**今月からいよいよ攻略開始。今度はサッカーゲームの対戦で盛り上がってみないかい!?**

担当：立棄多（炎の塾長）



### 対戦で遊ぼう！イレブンの熱きバトル

格闘ゲームの普及により、どこのゲーセンでも通信対戦台を見かけるようになった。

しかし、その通信対戦台にスポーツ系のゲームを入れてある店はまだまだ少ないようだ。

このバーチャストライカーは、もともと対戦用に作られているゲームだ。たとえ通信対戦台に入っていなくても、「乱入OK！」の貼り紙がなくても、相手の了解を得てどんどん対戦プレイをしよう。この機会に、スポーツ物の対戦を始めてみてはいかがですかな？面白さは保証付きだよ！

### 第一部 操作感覚をつかもう

プレイしてまず最初に気付くのは、選手はいつも同じスピードで動かないことだ。これは前号でも指摘したように、本物の人間と同じで動き始めてから徐々に加速し、止まるときは反対に徐々に減速していく。

また、向きを変えるとスピードは落ちるし、スピードに乗ってドリブルしている最中に急に止まろうと（レバーをニュートラルに）すると、足元のボールが勢い余って前方に転がっていってしまう。

このゲームの最重要課題は、**マイボールをいかにキープするか**なのだ。ボールさえキープできれば、半分勝ったも同然と言っていいぐらいだ（これホントー）。

ということで今月はボールキープの仕方と各チーム（フォーメーション）別「得点パターン」の基本形を徹底分析していくぞ。ガンバってついてきてくれ！

### オフェンス編

**①体をうまく使おう！**

選手がボールを受けるときには、必ずボールをトラップ（自分の足元にボールを止める）する。この瞬間は、実はスキだらけでタックルをくらってしまうとまずボールを持っていかれる。

そこで鉄則中の鉄則その一。**相手が近くにいるときは、相手に背中を向けてボールをトラップすること。**こうすれば相手の足はとどかないし、タックルを受けても反則を誘える。何度も練習してクセをつけてしまおう。



体を入れてボールを隠す。回り込ませるな！

**②パスの出し方**

基本は確実にボールをトラップして、パスを出したい選手に向かってグラウンダー（ゴロ）で渡す。しかし、スペースの狭い中盤では、トラップ中に相手がどんどん寄せてきてしまう。のん気に構えているとパスコースは寸断されて孤立してしまう。

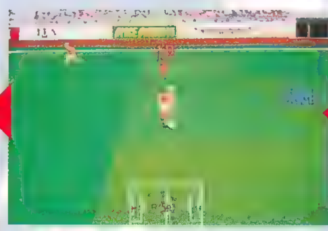
では鉄則その二。**ダイレクトパスを多用しよう。**詳しいやり方は写真を参照してくれ。

コツはパスを出す方向を向く前に、ボタンを先行入力で押してしまうこと。要するにトラップしながら向きを変えて、ボールを持つ時間を少なくするのが狙いだ。

また、パスを出す味方を素早く発見し、**ボールを蹴る方向をあらかじめ（できればトラップするよりも早く）決めておく必要がある。**いくら早くボールを蹴っても、味方に渡さなくては無意味だぞ！



ボールがきたら、もうこの辺りでボタンを押してしまう。



トラップしつつ向きを変えて…、



素早くパスを出す。慣れると楽しいよ！

**③シュート**

鉄則は**いつも強いシュートを撃つ必要はない**、ということ。特にペナルティエリア内でのシュート（要するに距離の短いシュート）は、強すぎるとゴールのはるか上を越えて「ホームラン」になってし



近距離ならばこのくらい溜めれば十分。

終わりなき快進撃!
# 立ちはだかるヤツを撃破せよ!!


これは溜めすぎ。クロスバーの向こう側行き確定?

まう。

近距離のシュートは、写真のようにほんの少しだけ溜めれば十分だ。これならボールをふかさず、しかも素早く蹴ることができるぞ。

そしてこのシュートのときにも、パスと同様にゴールを向いていないときにボタン入力をしてから撃つことも可能だ。ただし蹴る動作が長いので、その瞬間はボールを奪われやすいので注意。

**④センタリング**

相手ペナルティエリア付近にくるとセンタリング（ゴール前にボールを蹴り上げる）が可能だ。

このセンタリングのときは、パスと違って**ゴールのほうを向いていなくてもゴール方向へボールを蹴ってくれるので**ある。蹴る位置とボールの軌道との関係は、だいたい図のような感じになるので参考にしてくれ。

そして鉄則。**レーダーチャートで、味方の選手が上がっていることを必ず確認すること**。正確に味方の近くに蹴らないと、ダイレクトシュートを撃つことはできないぞ!


センタリングは正確さが命。中央の味方をよく見てね。

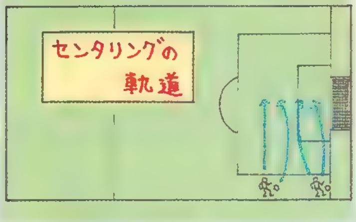
## ディフェンス編

**①スライディング(タックル)**

鉄則は**相手の背後からスライディングしないこと**。足をひっかけるとまず反則をとられてしまう。

基本は相手の正面に回り込んでからタックルをかけることだが、スピードに乗ってドリブルしている相手だと正面に回るのは至難の業だ。

そういうときには、相手の横にぴったりとついて追いかけていき、相手より少し前に出たところを横からタックルするとよい（図を参照してね）。





シュートのパワーを溜めている間は絶好のチャンスだ。




つまり、**ドリブルよりも普通に走るほうが速い**ワケだね。これも鉄則だよ!

そしてタックルが狙える3大チャンスは…、

- **シュートの瞬間**
- **向きを変えてドリブルが遅くなった瞬間**
- **トラップ中**

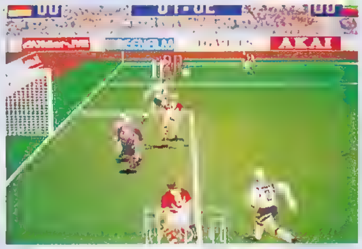
である（これまた鉄則）。必ず覚えてくれ!

**②パスカット**

グラウンダーの場合、ボールが速いため読みが重要になってくる。相手のパスコースにタイミングよく走ってカットに入るのが基本だ。間に合わなければスライディングで止めよう。



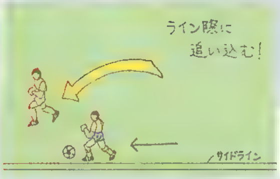

高いボールに対しては、相手と一緒にジャンプしてせり合う。このとき**A、B、Cボタンの順で遠くにボールをクリアすることができる**（これも鉄則）。時間的に余裕があれば、相手の前に出てジャンプするとなおよい。


センタリングをゴール前から弾き出せ!

**③ボディチェック**

ただの体当たりのことだが、これも重要な守り方だ。

ボールを持った相手に体当たりをすると、実はいとも簡単にボールを奪えてしまうのだ。ときには相手を吹き飛ばしてしまう。このときはスライディングと違って、**ほとんど反則をとられない**のが長所だ。また、本物のサッカーと同様に、相手をサイドラインに追い込んでパスコースを封じてしまう守備も重要。タックルはあくまで最終手段だ。



これが守りの理想形。もはやスペースはない。

## 第二部 得点パターンを作ろう!

ここからは全チームの特徴と能力の高い選手を一挙に紹介し、その選手を利用した得意戦法を各フォーメーションごとに解説するぞ。

基本的には、**両サイドからセンタリングを上げてダイレクトシュートを狙う**。これが一番得点になりやすい。能力の高い選手にシュートさせるのはもちろん、センタリングを上げるアシスト役として使うのも有効だ。このパターンを軸にして、各フォーメーションごとの得点パターンを効果的にまぜてゴールを狙え!



### 4-5-1システム

**○フランス（FW）**
**○スペイン(FW、MF全員)**

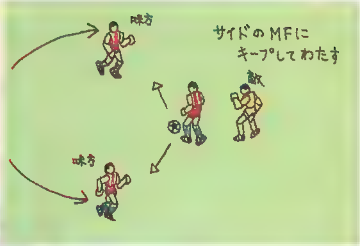
フォワードの出来が勝負のカギ。どんどんボールを集めて、そこを起点に攻撃を展開するのが有効だ（専門的に言えば「ポストプレイ」というヤツですね）。

オーソドックスなやり方は、まずロングパスをFWに通してボールをキープさせる。ここで無理に独りで突破せず、サイドをかけ上がってくる両MFのどちらかにパスを出す戦法がいい。成功したらセンタリングまでもっていき、再びFWに合わせて点を取るのが理想形だ。

スペインの場合は10番のMFがよくFWをフォローしてくれるので、こぼれ球を拾わせるのに最適だ。



スペインのこの選手は使えるぞ。ボールを集めろ！




## 5-3-2システム

**○ドイツ(右FW、守備全員)**
**○デンマーク（両FW、守備全員）**
**○アメリカ（守備全員）**

この3チームは、なんといっても「カウンターアタック」の一言につきる。数的優位を生かしてガッチリと守り、ボールを奪ったらロングパスなどから一気に逆襲して得点を狙うのが十八番だ。

アメリカはスイーパー（中央のDF）がいいポジションをとってくれる。彼のインターセプトからの逆襲が得点チャンスだ。

ドイツは両ウイングバック（両サイドのMF）のセンタリング、または右FWにスルーパスを通すのがよい。

デンマークは両FWを起点にポストプレイ、ドリブル突破、ワンツーリターンと攻めは多彩だ。ビギナーには一番のオススメ。



アメリカのスイーパーはまさに鉄壁。この長髪が目印だ。

## 4-3-3システム

**○メキシコ(両サイドのFW)**
**○イングランド（全員平均的な能力）**

両サイドのFW（ウイングとも言う）に素早くパスを出してセンタリングを上げる、最もシンプルなやり方がよい。今のところは特にこれといったパターンはないが、メキシコは中央のFWもそこそこの能力を持っているので彼の中央突破も試してみよう。

## 3-4-3システム

**○オランダ（オフェンシブMF）**
**○サウジアラビア（中央のFW）**

オランダの攻撃はこのオフェンシブMF（9番）の選手が組み立てる。パス、ドリブル、シュートのどれをとっても一級品だ。サイドチェンジ、スルーパスなどなんでも任せられる。またボランチ（背番号5の黒人選手）のポジションどりがよいので、こぼれ球を彼に拾わせて再び前線にパスを配給すると実に分厚い攻撃ができる。

欠点はカウンターをくらいやすいこと。守備時はできる限り中盤で相手をつぶそう。サウジアラビアの場合は中央のFWでドリブル突破をするのが有効。この2チームは守備が難しいので上級者向けかもしれない。



オランダの心臓部は2人の黒人選手だ。中盤はお任せー

## 4-4-2システム

**○アルゼンチン（右FW、オフェンシブMF）**
**○コロンビア（右FW、オフェンシブMF）**
**○ブルガリア（左FW、オフェンシブMF）**
**〈ダブルボランチ〉**
**○日本（左FW、左MF）**
**○イタリア（右FW、DF全員）**
**○ブラジル（両FW、全員がドリブルに優れている）**

アルゼンチン、コロンビア、ブルガリアの3チームは両FWへのスルーパスから攻めていくのが有効。コロンビア、アルゼンチンなら強いMFで、ブルガリアなら左FWでドリブル突破からシュートを狙ってもかなり強い。さらにコロンビアだとボランチのサポートもある。

ダブルボランチの3チームでは、ブラジルの力が一歩ぬけている。ボランチがボールを奪って両FWへパスを通す攻撃は強力無比。FW2人だけでも攻めが成立するほどだ。

イタリアは右FWにスルーパスを通してそのままシュートする戦法が強力。彼はドリブルと飛び出す速さに長けているので頼れるエースだ。

日本は完全に左サイド重視型のチーム。中盤で味方の選手の上がる時間を作って左サイドへパスを通して崩すとよい。スウェーデンの場合は左FWのドリブル突破から強引に攻めても面白い。



スルーパスをことごとく奪うイタリアのエース。超強い！



アルゼンチンの顔はやっぱり彼。華麗なドリブルを見よ！



日本はこの2人の個人技が頼り。左サイドを制覇せよ。

## 次回予告&担当者よりアドバイス

サッカーはもともと得点が入りにくいゲームだ。バーチャストライカーでもそれは同じで、得点よりもむしろうまい中盤の組み立てができたときのほうが喜びが大きいと言って差し支えないと思う。「何だ、ちっとも点が入らないじゃないか！」と怒るのは早計というもの。たとえ1対0の勝利でも、ゲームの内容がよければ十分な満足感が得られるハズだ。

次回からは「応用編～勝つための戦術指南（仮題）」に突入。今のうちに操作感覚に慣れておいてね。



バーサスシティ
Versus CITY
ADVANCED BATTLE CABINET
対戦者、求む!!
WINNER
ただ今勝ち抜き中!
人
SEGA
ザ・対戦
熱狂する舞台。
キャビネット
勝ち抜き数にステイタスを求める。
プレイヤー達へ送る、ハイクオリティ
対戦キャビネットバーサスシティ新登場!!
君に熱い視線が集中する!!
タイトル争いのウイナーを決めろ!!
勝ち抜き人数、得点数の表示、ウイナーランプ点灯で、
勝利の感激、興奮をかきたてる!
対応ソフト続々登場!
戦いは、
もう始っている!
バーチャストライカー
VIRTUA STRIKER
AM R&D DEPT.#2
熱い声援を受けて、
イレブンが燃える
決めろ! 世界を制する
スーパーゴール!!
■目を見張るほど美しいスタジアムを駆けまわる、リアルなプレイヤー。
■スポーツゲームの進化形、NEW 3D-CGサッカーゲーム!
新たなる挑戦。
激闘を超えろ!!
Virtua Fighter Remix
AM R&D DEPT.#2
バーチャファイター
リミックス
ST-V
SEGA VIDEO GAME SYSTEM
■テクスチャーマッピングによる
リアルな映像で、迫力のビジュアルを表現する!
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
©SEGA

# ゲーメスト会心の2作

## ゲーメストムックVol.11
## ヴァンパイア　ハンター

描き下ろしカラーイラストをはじめ、カプコン開発陣提供の各種資料満載。もちろん攻略は言うまでもない。B２ポスター付き。定価1380円。

**好評発売中**

## 第11回ゲーメスト杯大会ビデオ
## ダークストーカーズバトル

平成７年５月３日、東京がヴァンパイアハンターで燃えた!!第11回ゲーメスト杯争奪ヴァンパイアハンター大会を完全収録。予価6000円（税別）。

**5月31日発売!!**





オラッ!Kモー!

# Cool Riders クールライダーズ

©SEGA

**今回はキャラクター紹介及びアメリカ大陸コースの紹介だ。**

担当：キャサ夫

**クールライダーズ**

●あれは2年前、「アウトランナーズ」の余韻に浸っていたときに「あんな感じで新しいのを一つ」という話になり、それからはもう運命の激流に流されるように…。

●最初は様々な方向性が考えられたのですが、使用するボードがオブジェクトボードであると決定した時点で「ポリゴンでは表現できないもの」→「実写取り込みを使用したやたらと派手なもの」という現在の方向になりました。

派手にしようといろいろと詰め込みすぎた結果、分かりにくくなってしまった部分も多いのですけれども。

**Born To Be Wild**

●バイクといえば映画「Easy Rider」、「イージーライダー」といえば「Born To Be Wild」という非常に単純な思いつき、さらに思い込み。

久しぶりに聴いてみると、やっぱりかっこいいのですな。

それから様々な障害を乗り越えて実際にゲームの中で鳴り響いたときにはさすがに少々感動しました。

第1AM研究開発部
企画開発セクション
菅原誠氏

という訳で今回はクールライダーズ開発のクールライダーズをつくるきっかけ及びBorn To Be Wildを使うきっかけ、経緯などのコメントからいきなりはいったが、やはりクールライダーズは開発者が言っているとおり派手さが売りだ。

今回は前回少ししかできなかったキャラクター説明と、その派手なステージ説明をしていこう。

## どれがいいかな?



●ライダー：Max（男性）
ある天才科学者が作り上げた最高傑作。あらゆる点で人間を凌いでいるが、ただ一つ博士の作れなかったものを探すためにこのレースに参加した。

●バイク：Revolution（ノーマルスポーツタイプ）
走り、曲がり、止まる。高いバランスのとれた一台。



●ライダー：John Doe（性別不明）
かつて瀕死の重傷を負い姿を消したプロレーサーらしい。
このレースに再起をかけて不死鳥のように復活?

●バイク：Lightning（レーサータイプ）
高速域での操作性に優れたマシン。



●ライダー：Chris
並みの男どもでは手におえない怪物マシンを軽々と操る謎の賞金稼ぎ。
マシンをさらに改造強化するため、破格の賞金につられてこのレースに参加。

●バイク：I・C・B・M（ドラッグレーサータイプ）
並列4気筒エンジンを縦に3基搭載。異次元の加速力を持つモンスターマシン。



●ライダー：Gloria
親子代々警察署長を務めてきた家系に生まれる。
日夜暴走を繰り返す連中を自らの手で捕まえるためにレース参加。

●バイク：Wildcat（スクータータイプ）
軽量、コンパクトな車体ならではの機動力が持ち味。

●ライダー：David & Sharlie
今世紀最後のビッグスター同士のカップル。
新婚旅行としてレースに参加。

●バイク：Lovemachine（サイドカータイプ）
高い次元でバランスのとれたハイウェイクルーザー。
安定した乗り味には定評がある。





●ライダー：Dr. Vincent
世界に名だたる巨大バイクメーカーの創始者にして名誉会長。60歳を超えた今でもまだまだ元気なところを見せるためにレース参加。

●バイク：Discovery（クラシックタイプ）
その巨大バイクメーカーの記念すべき第1号車。軽量、軽快なハンドリングは現在でも一級品。
これをきっかけにして今日の会社を築き上げた伝説の名車。現存しているのはこの1台のみ。

●ライダー：Garcia
ニュージーランドで農業を営む大地主。日頃から広大な牧場を見回るためにバイクを乗り回している。
大の西部劇ファン、ガンマニア。



●バイク：Grasshopper（オフロードタイプ）
長いサスペンションストロークを生かした、道を選ばぬ全天候万能車。
荒れた路面での走りは天下一品。

# ニューゲームジャングル

●ライダー：Big Boss

強大な財力にものをいわせてバイクを無理やり改造した石油王。

このバイク（？）が参加できるレースがないために金にものを言わせて自らレースを開催してしまった。

レースのためにバイクを改造するのではなく、バイクのためにレースを開催してしまった凄い人。




●バイク：DAI-OH（大王）（トラックタイプ：三輪車）

巨大な車体にものをいわせたパワー溢れるタフな走りが身上。

## ゴールをめざせ！

ではコースを紹介するが、クールライダーズのコースの数は全部で50ステージもあるのだ。

スタートをして先へ進んでいくとまず大きく3つの分岐があり、そこで21もあるゴールが選択できるぞ。

今回は大きく分岐している真ん中のコース、アメリカ大陸を紹介だ。

**ステージ1　ニューヨーク**

このステージは道が狭く、高いビルが立ちならんでいてニューヨークって感じ。



きついカーブが2〜3カ所ある。

ニューヨークではようく見ると路地裏に少年たちが…。

**ステージ2**

**右　シカゴ**

シカゴのコースは非常に道が狭く、道の両方には障害物がたくさんあるぞ。

路上にはバスケットボールが並べられていて、それを蹴散らしながら進んでいく。




なんかシカゴって雰囲気でしょ。

**真ん中　ナイアガラ**

ナイアガラの滝が左にあり、コースの右側は崖だぞ。

道を踏み外して遥か彼方まで落下することも可能。



さすがナイアガラ。右にサーモンが。

**左　ワシントン**

大統領（？）が演説中のホワイトハウスの中庭に乗り込んで、屋根の上を飛び越えて暴走だ。

**ステージ3**

**右端　ロッキー山脈**

眼下には雲海が広がっていて、空ではハンググライダーが舞っている。

**右　グランドキャニオン**

恐竜の化石でできたトンネルをくぐり、恐竜の化石が疾走しているぞ。ぶつからないように注意だ。

**真ん中　荒野**

夕焼けに染められた西部の町を走るぞ。時折銃撃戦が繰り広げられているぞ。

**左　ミシシッピ川**

川面を蒸気船が走っている。その先へ行くと街中に、路面電車が走っているので注意。

**左端　アトランタ**

最初から最後まで麦畑だが、その途中でUFOが飛来していて牛を拉致しているぞ。



アメリカはUFOが多いと聞くが、これは…。




この背景、ゲームとは思えないぞ。

**ステージ4**

**アラスカ**

炎を噴き出す原油掘削基地の中を走り抜けろ。

**サンフランシスコ**

アメリカと言えばサンフランシスコ。サンフランシスコと言えば霧のゴールデンブリッジ、急坂の街で大ジャンプだ。

**ラスベガス**

巨大なカジノの中へ入っていって、自分が小さくなった感じになれるぞ。




カジノの中へレッツGO！

**ハワイ**

巨大な波に飲み込まれるが、中にはサーフィンを楽しむ若者が「ヘイ、ヘイ」。

**テキサス**

昔テレビで車がやっていたように目の前を横切る巨大な列車を寸前で大ジャンプだ。

**ヒューストン**

このステージはなぜか突然月面を走ってしまうぞ。

**フロリダ**

道を走っていると、いきなりサーキットに乱入。一緒に激走だ。

**最終ステージ**

このステージはいわゆるエキストラステージだ。このステージまでは実力でGO！



うぉーいきなりサーキット場だ。「ディトナ〜」って感じ。



詳細判明!!パワーの選択がカギを握る!!

# バイパーフェイズワン

Ⓒセイブ開発

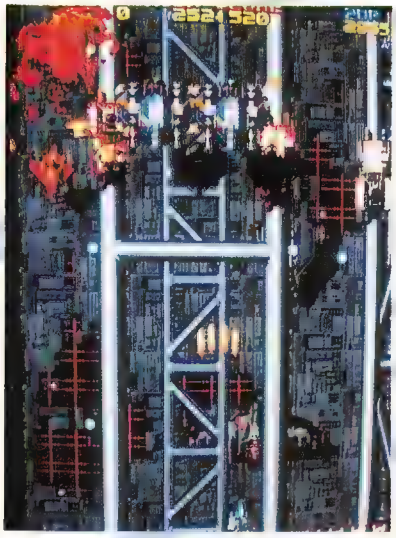
セイブ開発が放つ新作シューティング、ついに発売目前。これで予備知識はバッチリ!!

担当：FRS-N.O

前号で発表したセイブ開発のニューゲーム「バイパーフェイズワン」。実はこの号が発売されているころには出回り始めている可能性が高い。そこで今回は、攻略を前に操作系&ウェポンの特集だ。

## メインウェポンは1種類 サブウェポンで戦略を練ろう

バイパーフェイズワンでは、メインのショットは1種類。



これが特殊武器なし時。パワーアップアイテム3つでフルパワーなので復活も楽。

**●パワーアップ**



これを取ることによって、自機のショットが3段階にパワーアップする。比較的ヒンパンに出現するため、すぐにフルパワーになるだろう。

ここからはサブウェポン。インストカードでは「特殊武器」という名称。これ系のアイテムを取ると、スコアの下にゲージが現れ、弾を撃つごとにゲージは消費していく。ゼロになるまで使用可となっている。この特殊武器は4種類が用意されている。

**●ワイドショット**

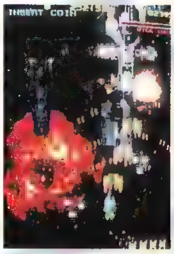


雷電シリーズの赤ショットのようなオウギ状のショットを発射できる。後出のパーセントを上げるために重宝する。威力はソコソコといったところ。まあ、安定してるね。

**●レーザー**



攻撃力集中型がこのレーザー。これも雷電シリーズのあのレーザーを思い浮かべてもらえば間違いない。ボスの砲台などを速攻で破壊したいときにはコレだ。

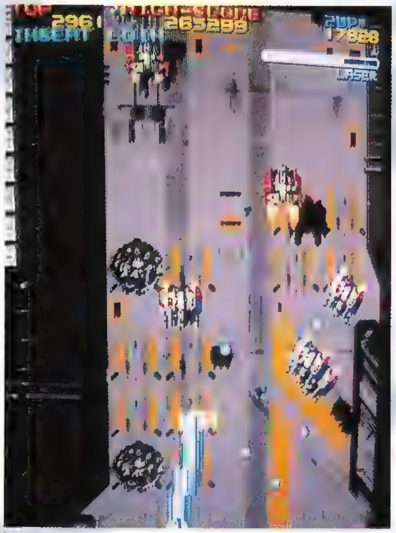


ワイドショット。連射性と幅にかけてはNo.1。

**●ミサイル**

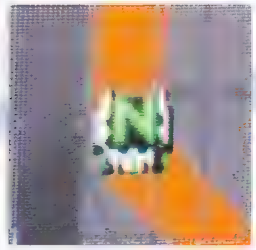


小型のミサイルを大量に発射する。攻撃力半集中型といったところか。これも雷電のミサイルに近い感じだ。



レーザーは対ボス戦用。こういうところではあまり…。

**●ナパーム**

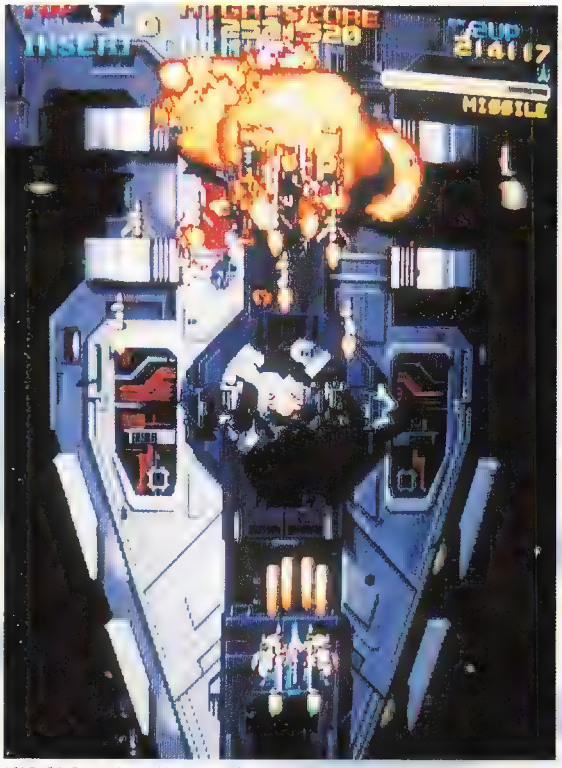


敵に当てると拡散し、誘爆する。ミサイルがタテ型に爆風が長いとすると、ナパームは横方向に強力と言える。使うときは爆発するので1発1発をポンポンポン…と目押しで当てて、弾数を温存するようにプレイするといい。

**●ボンバー**



敵弾を消すのと同時に大ダメージを与える。対ボス戦用。



ド派手なミサイル。接近すれば強力。

## 全滅を狙え!! パーセントを上げろ!!

バイパーフェイズワンでは、前半面の攻撃はそんなにキツくないのだが、そのかわりにザコがすぐ逃げてしまう。シューティングなんだから別にいいんじゃないの?…と思うかもしれないが、実は逃さずに進むと「敵破壊率」が上昇

するのだ。この上昇のしかたがハンパでなくて、なんと最大で50倍にもなるらしい。シューターなら、100%を維持しつつ進みたいよね。これの成否は、サブウェポンの状況による選択に左右されると言えよう。

## 各ラウンドの流れ

それでは、本邦初公開、ステージ設定を一部紹介しよう。

**●ラウンド1**
敵宇宙空母からの脱出

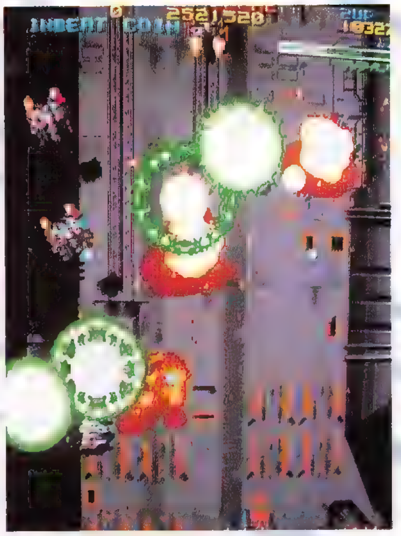
指令により宇宙空母に潜入し、敵本隊の情報収集を終えたプレイヤーは、どうにか敵の目を盗んで新型戦闘機に乗り込むことに成功した。

あとは、この空母から無事に脱出できるかどうかだ。

しばらく進むと、待機中の敵が大量に存在する滑走路らしき場所が目に入る。どうやらこの先に出口があるらしい。

どうにかして空母を出ると下のほうに母星が見える。そこで待ち受けていたのは…。

（※ボス登場）



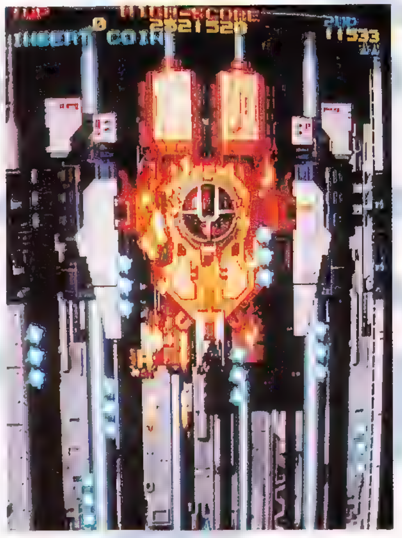

なにげなく誘爆範囲の大きいナパーム。連射せずに一発一発大切に。



1ステージのボス。パーツが付いているうちはまだ攻めもヌルイ。




これは本気モード。実は弾の撃ち方がイヤラシイ。




2ボスは実は1ボスより楽だよ。

**●ラウンド2**
艦隊突破

プレイヤーの存在を知って大艦隊が攻めてくる。この先にあると思われる敵の前線基地を目指す。

**●ラウンド3**
宇宙ドック

味方にとって目下の敵である先攻隊が、この基地で補給や修理などの戦闘準備を行っている。

プレイヤーはこの基地を完全に撃破させるために、内部の入り口を探る…。



手がつけられなくなったら…。



ボンバー!!威力バツグン!!




めざせ100%!

# Cyber Cycles™

## サイバーサイクルズ

©㈱ナムコ

**公道が舞台のモーターバイクレース!**
**バイクが選べて、通信対戦も可能だ!**

担当：ずるずる

### 3DCGでバイクレースもの登場!

バイクものとして前作となるスズカエイトアワーズ2は、今までのゲーム同様のビジュアル表現によるものであったが、いよいよバイクレースも3DCG時代に入ったようだ。

ナムコお得意のテクスチャーマッピング使用の3DCGもののバイクレース「サイバーサイクルズ」の登場だー!

### システムスーパー22 新基板でパワーアップ!

リッジレーサー、エースドライバーに使用された高性能CGPCB「システム22」のCG映像、サウンドをさらに強化、グレードアップさせた「システムスーパー22」がこの「サイバーサイクルズ」に使用されている。

これにより、より迫力のある映像が目前に広がることになった。

またこのゲームは、通信対戦が可能で、最小2台、最大4台でバトルが楽しめる。もちろん1人でも楽しめる。




初級コースの前半。ライダーズビューの視点。

### コースは2タイプあり!

このゲームには、コースが2タイプある。

これは、プレイヤーのレベルに合わせ、易しいコース初級「グリーンヒル」と、難しいコース上級「ネオヨコハマ」が設定されている。

初級を3周、上級を2周すると完走となるのだが、大小のカーブ、アップダウンと公道ならではの複雑なコースセッティングとなっている。




コースの途中にチェックポイントがある。タイムエクステンド。




初級最終コーナーを立ち上がって…4位ー抜けるかあーっ!

### 3つある視点!

視点切り替えスイッチにより、プレイヤーは、3つの視点の中からプレイしやすい視点を選ぶことができる。

1つめは「ビハインドビュー(3人称視点)」で、マイバイクをやや後ろから見るもの。

2つめは「タンデムビュー(1.5人称視点)」で、マイバイクのすぐ後ろからの視点。

3つめは「ライダーズビュー(1人称視点)」で、まさにライダーの視点で、コーナーに進入すると、非常に路面と近づく視点となる。




上級コースは、全体的に暗い中でのレース。

### SD筐体



# ニューゲームジャングル

## バイクを3タイプから選べる!

自分がライディングするバイクは、タイプの違う3つの中から好きなものを選べる。
その3つのタイプとは、
「レーサータイプ」
「アメリカンタイプ」
「近未来モーターバイク」
というものとなっている。
「レーサータイプ」は、3タイプある中では一番スタンダードなもので、ごく普通。レースで見るようなものだ。
「アメリカンタイプ」は、なんと2輪しかないバイクでドリフト走行ができてしまうという上級者向けのものだ。
「近未来モーターバイク」は、よりバイクが進化した旋回性の優れたタイプで、初心者、初級者向けのものだ。



高速コーナーでは、壁ギリギリなんて当たり前。



2輪ドリフトでコーナーを抜けていく!

## 筐体は2タイプ存在!

ライディングするバイクゲームであるので、その乗る部分は、左右に倒れる可動筐体となっている。このライディング部分は、前作のものより一回り大きくなっている。
そのライディング部分は、変わらないまま、映像を映し出す、モニター系が違う形で筐体が2タイプ存在する。
DXタイプの筐体は、その名の通り、とてもデラックスで、映し出すスクリーンは、50インチのプロジェクター。
SDタイプは、29インチのモニターを使用したもので、それほど大きくないゲームコーナーでも入るよう、コンパクトなサイズとなっている。

DX筐体



セガからまたまた落ち物パズル登場

# 登龍門

『水晶のかけら』を丸く組み合わせて、相手に『おじゃまブロック』を送ってあげよう。

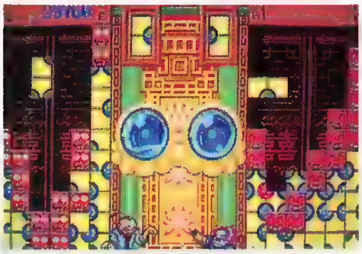
担当：YACC



## ルールは簡単なのがいい!!

基本的には、落下してくる2個組のブロックを移動・回転させて積みあげ、消していくという落ち物タイプのパズルゲーム。

この落ちてくるブロックには、4分割された『水晶のかけら』が封じ込められている。『水晶のかけら』を4つ組み合わせて、丸い水晶玉を完成させるとめでたくブロックが消滅する仕組みだ。



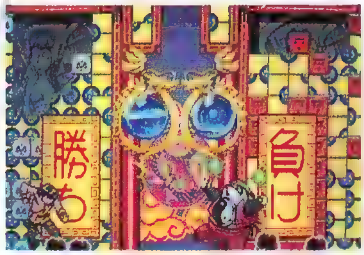
光っている『水晶のかけら』は初心者用のガイドかな?

消滅してブロックの上にあったブロックは下に崩れて、運が良ければ連鎖するってなワケだ。

どう?ヤル気出てきたでしょ!?

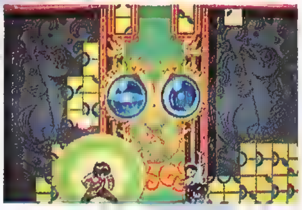
## 『おじゃまブロック』で大逆転!!

操作系は、4方向レバー+1ボタン。レバーでブロックの左右移動と高速落下。ボタンでブロックを90°右回転させる。プレイフィールドは、ヨコ6ブロック×タテ12ブロックのタテ長のフィールドが左右に2つで、2人用は1P側対2P側の対戦プレイで、1人用は1P対CPUの対戦形式だ。




1人用はCPUキャラ相手に勝ち進んでいく。

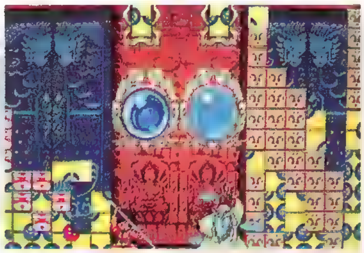
水晶玉を消すと相手のフィールドに『おじゃまブロック』をふらせることができる。



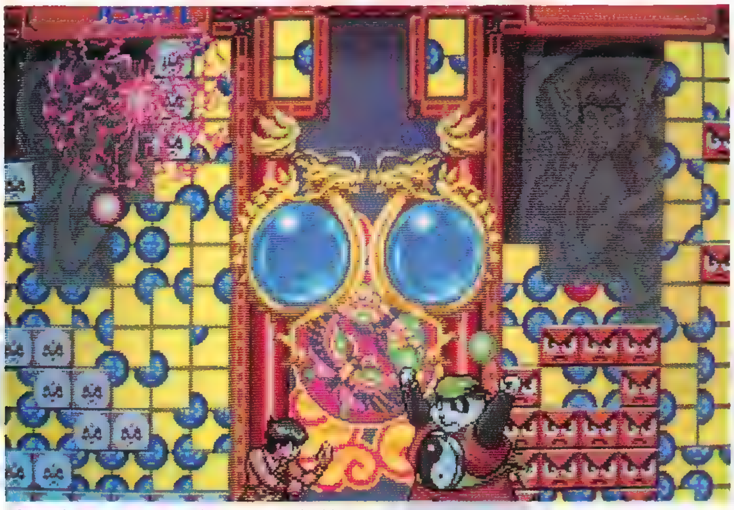
水晶玉を消すとパワーを溜めることができるぞ。

このとき同時に、画面中央に表示されている気力玉にパワーが溜まり、フルパワーで連鎖消しをすると相手に大量の『おじゃまブロック』を落とすことができるぞ。

ちなみにこの『おじゃまブロック』は隣接したブロックが消えると、4隅すべてに『水晶のかけら』を持つブロックに変身。おもわぬ連鎖で大逆転が可能らしいぞ。



これは連鎖が起こりそうな気が…(1P側)。



パワー全開のときに連鎖消しをすると大逆転。

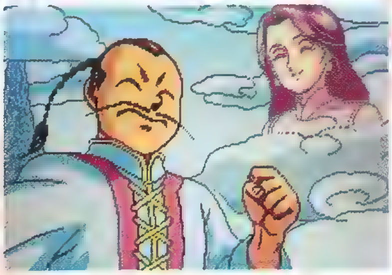
## 4人のキャラが選べるぞい

このゲームでは、4人のキャラから自分の好きなキャラを選べるのだが、キャラごとにそれぞれ特性があるのだ。

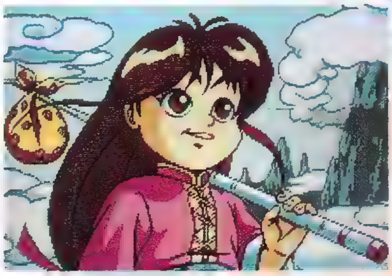
気力玉にパワーが溜まりやすいキャラや、連鎖消し重視のテクニカルキャラ、バランス重視のキャラ、単発攻撃が得意なキャラなどがあるので、自分の作戦に合ったキャラを選ぼう。

以上が大まかなゲーム内容だ。

慣れないうちは、ティン・ニャンがおススメ。

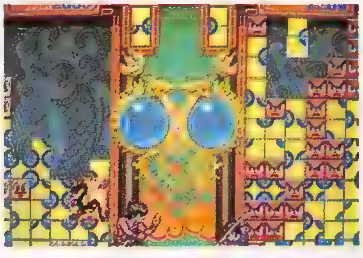


チェン・ライ：連続連鎖で「大量おじゃま」攻撃。

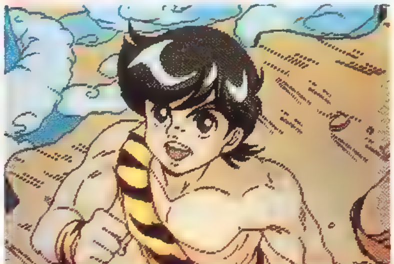


ティン・ニャン：連鎖をからめてのバランス攻撃。

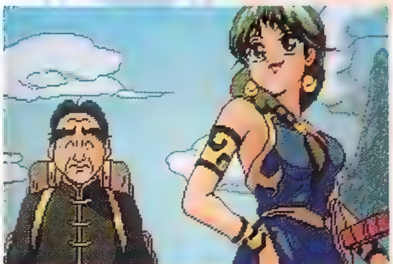
慣れてきたら、連鎖大王めざしてガンバレよ。



やっぱ、今どきゃとりあえず対戦ですか。



コウ・パオ：気力をすぐ溜めるスピーディーな攻撃。



ミン・タオ：連鎖なしの『こつぶ攻撃』が大得意。


namco
バトルに飢えた、ストリートレーサーへ
最速の公道バトルが今、始まる。
マシンを傾け、コーナーに突っ込め！
DX
システム・スーパー22搭載
通信機能搭載3D-CG
バイクレーシングゲーム
CybeR CycleS
TM
サイバーサイクルズ
△マシンは3種類より選択！
△コースは2種類（初級・上級）より選択可能！
△更に3つの視点切替でライディング可能！
SD
最大 4 シートまで通信可能！
※画面は開発中のものです。
まもなく登場！こいつは本気でバトれるぜ！



堂々新登場!
VIPER PHASE 1
SPIシステム 1
ザ・リアルシューティング!!
爽快感溢れる白熱シューティング誕生!
▶さらにリアルなグラフィック!
▶2人同時プレイ・途中参加可能!
画面は開発中のものです。
有限会社セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL.03-3238-9169 FAX.03-3238-9187
SPIシステムとは
CPU性能が約2倍にUP(当社「雷電II」比)!
同時発色数も4倍にパワーアップ(当社「雷電II」比)!

SQUARE

次世代エンタテインメントの行方　PART 1

NEXT GENERATION ENTERTAINMENT

# 「ゲームはついに、ハリウッドを射程にとらえた。」



スクウェアが目指しているのは、
高度な映像表現とインタラクティブ性が融合した、
次世代のエンタテインメント。
それは、ゲームを超え、映像を超える、
新たな表現メディアです。
そのために必要なのは、新たな才能。
それはプログラマーとグラフィックデザイナーの、
プランナーとプログラマーの
境界を超えて創り出せる才能であり、
これまでのゲーム開発の領域を超えて来る、才能です。
コンピュータという新しい技術と
映像表現という永い時間に蓄積された経験、
それら全てを総合する時、次の文化が生まれます。
新しいフィールドを駆けることができるのは、
それまでの時代を全力で走り切った者だけです。
FFシリーズで極めたスクウェアが、
次世代のエンタテインメントへ向けて、
いま走り始めています。

いました。まだボクらゲーム業界が持っていないような、映像を作る技術、感動を与える才能が、いまこそ必要とされているのです。

## 動きはじめた次世代エンタテインメント。

いわゆる３次元の世界は、現在のゲーム機が実現してくれました。映像の質がこれからさらに向上していくのは間違いありません。あなたも、３万円のゲーム機でジュラシックパークの中を自由に歩き回れるならけっこういいかな、と思われるでしょう。おそらくそれは、本当に３年後から５年後に、次世代機の次にくるマシンくらいで実現すると思います。だからこそ、いま次世代エンタテインメントへの準備を始めなくてはならないのです。たとえすぐにゲーム作品に結びつかなくても、その成果は次のゲームに確実に反映されるはず。また、CMや映画の１シーンを引き受けて制作するようなこともあるかもしれません。そんなラボラトリーのようなことから映像表現を深め、蓄積されていった技術やノウハウは、やがて次世代エンタテインメントとして実を結ぶはずです。ゲームはまだまだ進んでいきます。新しい技術も学ばなくてはなりません。また必要とされる技術は案外、過去から存在するものかもしれません。次世代エンタテインメントは、全てを統合したところに生まれるのです。

## 階段を登るより、階段を作ってみたくはないか。

スクウェアでは、誰もが「インタラクティブムービーは、ボクたちの手で創るのだ」という<想い>を持っています。次世代エンタテインメントを創りだしたい人、そこに自分が参加できる可能性を見いだせる人は、ぜひ来てください。現状のゲーム作りの中には活躍の場がなくても、この新展開になら可能性を見いだせるという人は、来て話を聞かせてください。いまなら、自分がやったことが一番最初になる可能性があります。これは本当に百年に一度のタイミングかもしれません。映画産業が興った時、それまで演劇やオペラの舞台演出をしていた人々がそこに参加していったように、コンピュータにとって、ゲームにとって、いまがそういう時代なのではないでしょうか。できあがった階段を登っていくのではなくて、まず階段を作ることから始めたい…スクウェアはそんな方を求めています。

# 百年に一度の創造に、

NEXT GENERATION ENTERTAINMENT

次世代で可能になる３次元のグラフィックを描こうとする時、必需品ともいえるのがSGIのINDIGO2、ONYXといったグラフィックス・マシンだ。スクウェアでは、新たな映像表現を求めてこれら最新のマシンを導入し、CGルームを開設している。AliasやARK Geometry、PRISMS、EXPLOREなどのCGソフトも多彩に揃え、最高の開発環境で、十分に満足のいく研究・開発を進めることができる。

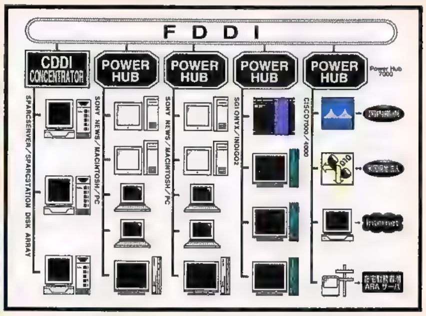
(©日本シリコングラフィックス社)






画像データなど大容量が流れる社内LANは光ケーブルを使用しており、さらにCGのデータとテキストデータが別の層を流れる２重構造になっていてストレスフリーの設計である。また、アメリカのSSI社(スクウェア・ソフト)とは国際ISDNで結ばれ、大阪開発部と結ぶ専用デジタル回線と合わせて、開発ネットワークを形成している。






## ただいまスタッフ募集中

**勤務地** 東京：恵比寿　大阪：本町

**職種** ①プランナー②グラフィックデザイナー③プログラマー④サウンド・プログラマー⑤広報・宣伝(東京のみ)

**内容** ①ストーリー・キャラクター・ゲームデザイン等の企画・演出②ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン③ゲームソフトのプログラミング④サウンド・ドライバーのプログラミング⑤スクウェアソフトに関する、一連の宣伝企画業務

**標準勤務時間** 10：00～18：00　裁量労働制実施。たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。

**給与** 年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。　グラフィックデザイナー給与例：25歳/月給31万(諸手当込)

**資格** ①②は高卒以上30歳位まで。③④は高卒以上30歳位までで、アセンブラ(除くCASL)およびC言語がわかる方。⑤は高卒以上22歳～25歳位。

**仕事環境** 開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。

**規定待遇** 昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度(家賃の最大80%まで会社が負担)、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。

**休日** 完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。

**●夏季休暇** 夏季休暇は1ヶ月間。('94年度実績)

**●海外旅行休暇** 勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給と土日を加えることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。

**応募** 履歴書に、希望する職種と広告を見た雑誌名を明記の上、必要資料と合わせて希望する勤務地までお送りください。

**●必要資料** 履歴書以外に下記の希望職種別必要資料をお送りいただきます。なお、お送りいただいた資料により書類選考をさせていただき、選考に残られた方には、追って面接のご連絡を差し上げます。
①プランナーをご希望の方：企画書もしくは作品(自分が過去にたずさわった映像、コンテその他)②グラフィックデザイナーをご希望の方：B4までのカラー作品3点およびスケッチやクロッキーなど各数点。③プログラマーをご希望の方：使用できるプログラム言語とマシンの一覧表(書式自由)。④サウンド・プログラマーをご希望の方：使用できるプログラム言語とマシン・楽器の一覧表(書式自由)。⑤広報・宣伝をご希望の方：職務経歴書(書式自由)。※①②の応募書類はご返却いたします。なお、下記番号にてテープによる募集要項のご案内をしております。その他ご不明な点につきましては月曜日から金曜日の12時から17時の間に同番号にて係の者がお答えしますので、お問合わせください。
**TEL.03-5488-1515** 採用担当　(E-Mailでの問合わせ Internet：office@square.co.jp)

**●応募書類送付先** 東京勤務ご希望の方：〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6㈱スクウェア「G5係」
大阪勤務ご希望の方(職種⑤を除く)：
〒541 大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9飛栄大阪ビル4F㈱スクウェア「G5係」

SQUARE

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館



## ハリウッドが注目するゲームのインタラクティブ性。

この春、ボクはハリウッドを回ってきました。いわゆる大手の映画製作会社から、最近話題の映画のCGを製作したプロダクションまで、回れるところは全て回りました。そこで結局気づいたのは、彼らがいま一番気にしているのは、コンピュータ・ゲームであるということです。なぜか。それはゲームの特質である、インタラクティブ性に関わっています。

彼らが考えているのはこうです。「これからのエンタテインメントは、コンピュータや情報ハイウェイの進歩と普及の後に、ハイクオリティな映像空間の中をインタラクティブに操ることの中に生まれてくるはずだ」と。

現在、映像を作ることにかけてハリウッドが最先端であるのは、異論がないところでしょう。しかし彼らにしてみれば、インタラクティブ性においてゲーム業界に遅れをとり、やがては主導権を譲り渡すことになるのではないかという不安があるわけです。

日本にはご承知の通り、世界一成熟したユーザーに育てられたゲーム文化があります。ハリウッドはそんな日本のゲーム産業に注目しているのです。

## 活躍の場は、ハリウッドから日本のゲーム産業へ。

過去、映像文化で頂点を目指そうという日本人に対し、日本の映像産業は十分な活躍の場を提供することができませんでした。そのため多くの才能が、ハリウッドに流出してしまったのが現実です。しかし、これからは違います。映像制作を研究するための資金力と、コンピュータと密接した才能集団を抱えるゲーム業界が、受け皿になれるのです。ハリウッドではなく日本で、次世代エンタテインメントといわれるインタラクティブで高度な映像を、創り上げることが可能になるのです。

映像表現を志す人がゲーム業界で活躍できる理由、それにはゲーム機の進歩が重要なキーになっています。いまのゲーム機は、映像の３次元表現が可能。視点移動や光と影の表現が自在です。このことは、ゲーム制作の現場にそれまで存在しなかった、新たな才能が求められていることを示しています。カメラワークや光による演出によって人々に感動を与える表現を考え、３次元空間の中に描きだせる人。まさに、これまでハリウッドに活躍の場を求めていた人たちといえるでしょう。

スクウェアには、スターウォーズを小学生のときに体験して以来ずっと、あの感動を自分の手で創るんだと想い続けて10代を過ごし、大学の映画学科に学んできた男がいます。映像を作ることを必死に考えて10年以上。そんな彼は、いま最もスクウェアで活躍している一人です。たぶんこれからも、彼のような人がますます力を発揮してくることでしょう。条件は揃

# [ゲーム]はこれから始まる。
# きみの才能が必要だ。

代表取締役副社長
坂口博信


ADK NEO·GEO CD
騎士道復活!!
CROSSED SWORDS II TM
©SNK/ADK 1995
「クロススウォード」が、さらにグレードアップして復活。
強敵、闇の魔神を倒すため3人の戦士が死闘をくり広げる、
アクションゲームの最新作。
クロススウォードII
好評発売中/価格¥5,800(税別)
ガンガンいこうぜ!!
痛快 GANGAN 行進曲 TM
©SNK/ADK 1994
ダッシュ攻撃をサイドステップでかわし、強烈な武器攻撃と
投げあいで闘う痛快格闘ゲーム。
売られたケンカは全て買え!!
痛快ガンガン行進曲
好評発売中/価格¥6,800(税別)
プレイすれば違いがわかる、ADKのネオジオCD!
新作も揃えて、おもしろソフトが続々登場!!
ADKテレホンサービス
最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載
TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく
NEO·GEO CD
※NEO·GEOはSNKの登録商標です。



新登場!!
光れ奥義!!
ADK特製WHパーフェクト攻略豆本
「ワールドヒーローズ スーパーテクニックコレクション」計画中!!
WORLD HEROES PERFECT™
炸裂/究極奥義!!
服部半蔵 風魔小太郎
迫力のデモシーン!
©SNK/ADK 1995
ADK
株式会社エーディーケイ
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル


NEO GEOはSNKの登録商標です
The Future Is Now
SNK
未体験の闘い（バトル）が、君を



待つ。
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ!全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!
風雲黙示録
格闘創世
TM
ふううんもくしろく
©SNK 1995
CD版
6月16日発売
価格8,800円(税別)
ロムカセット版
5月26日発売
価格29,800円
(税別)
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。〈付属品〉●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200　大阪☎06(339)0110　※電話番号はお間違えなく。

CAPCOM®





# ZERO's WORLD
Vol. 1

気になるニュー・キャラクター

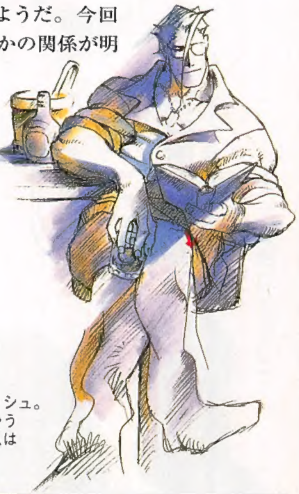
# ナッシュ
NASH

ナッシュって、ガイル(ストIIシリーズ)の友人のナッシュなの?

**クールなファイター<ナッシュ>。**
**彼の人物像に迫ってみよう。**

| | |
|---|---|
| 身長： | 186cm |
| 体重： | 84kg |
| 3サイズ： | B123・W81・H87 |
| 血液型： | AB型 |
| 職業： | アメリカ空軍中尉 |

アメリカ空軍に所属する前は、大学で生物学を研究していた。また、全米マーシャルアーツ大会の優勝経験者でもある。
少々キザな言い回しもハマってしまうクール・ガイ。
あのガイルの友人もナッシュという名だが、はたして同一人物なのか？
その点については確かな資料がないが、彼の所属する部隊にはガイルという人物はいないようだ。今回の闘いで、何らかの関係が明らかになるのだろうか?
それは、キミ自身の手で確かめてほしい。



自宅でくつろぐナッシュ。
麻薬組織にたちむかうファイターにも休息は必要だ。

●<スーパーコンボレベルゲージ>の採用で戦略性が更にアップ。

●<イージースーパーコンボ><オートガード>で上級者に挑め。

●新テクニック<ゼロカウンター>でガードから一瞬で反撃だ。





画面は開発中のものです。

CPS II 第11弾

Q SOUND
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。


STREET FIGHTER
ZERO
ストリートファイターZERO　新登場！
©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

ゲーメスト
JUNE 6.30 1995 No.145
平成7年6月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第11号通巻145号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円




雑誌22445-6/30 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022445060554